

Preplay 2

Primer contacto con...

- GT2000



- TEKKEN TAG TOURNAMENT



- DRIVING EMOTION TYPE-S
- FANTAVISION

Gameplay 2

Analizamos todos los juegos de PS2

- RIDGE RACER V



- STREET FIGHTER EX3



- DRUMMANIA
- ETERNAL RING
- KESSEN
- A-TRAIN VI
- STEPPING SELECTION

PlayStation 2: Revolución

350 PTAS

48 PAGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2



Dirección: Marcos García Reinoso
Diseño y Maquetación: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Edición: Pepo del Carpio Peris
Redacción: Marcos García, José Luis del Carpio, Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, F. Javier Bautista, Roberto Serrano, Lázaro Fernández

La bestia negra despliega sus garras de hipnotizante color azul. Ha comenzado una nueva era y hemos sufrido una nueva revolución industrial en el mundo del videojuego. El proceso evolutivo de la máquina que asombró y cautivó a todo un planeta ha llegado a su fin y ya somos partícipes de su sagrada y orgullosa presencia. **PLAYSTATION 2** ya está entre los mortales, preparando desde esa lejana tierra donde ven brillar el sol antes que el resto de la humanidad su desembarco en Occidente.

Sabemos que dentro de todos vosotros permanece un incontenible deseo de conocer todo lo que rodea al nuevo monstruo de 128 *bits* de SONY, la consola más potente del momento, y por eso hemos plasmado todas nuestras, que a la vez son vuestras, ilusiones en este suplemento especial, posiblemente el más completo que podréis encontrar sobre todo el maravilloso y prometedor universo que gira en torno a **PS2**.

Sumario

Noticias

Konami Computer Entertainment

Novedades presentadas en el PlayStation Festival

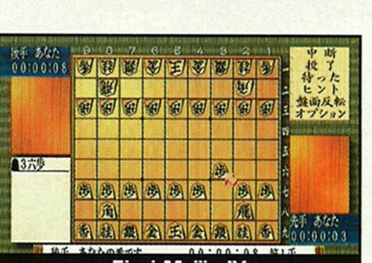
Estos que veis aquí son algunos de los títulos para *PLAYSTATION 2* que KONAMI presentó junto a la consola en el **PlayStation Festival** celebrado hace ya un mes. La mayoría de ellos son, como podéis observar en las pantallas, adaptaciones y continuaciones de sus más importantes títulos creados originalmente para consolas como *PLAYSTATION* y *NINTENDO 64*. Entre dichos títulos destaca por encima de los demás el impresionante WORLD SOCCER 2000, juego de fútbol creado por MAJOR y a cuya calidad y jugabilidad están acostumbrados los usuarios de *N64*. Siguiendo en la línea deportiva, KONAMI también pondrá a la venta la última entrega de su famoso juego de *baseball* PAWAFURU PUROJAKKYU, en el cual todos los personajes poseen una complexión física de auténtico *Super Deformed*. Otro de los juegos que los más veteranos conocerán al dedillo es GRADIUS III&IV, conversiones absolutamente perfectas de las dos recreativas de KONAMI, que incluso muestran la rejilla de ajuste de tamaño al comenzar la partida, como si acabáramos de encender la *COIN-OP* original. Además de los grandes títulos ya comentados, KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT también lanzará en **Japón** un título de MAHJONG y otro de SHOGI, los cuales, suponemos que por desconocimiento de las reglas y la poca popularidad de dichos juegos en occidente, no suelen tener mucho éxito ni en **Europa** ni en **Estados Unidos**.

Jikkyo World Soccer 2000


Jikkyo World Soccer 2000


Powerful Pro Jakkyu 7


Mahjong Yorouze! 2


Eisei Meijin IV


Gradius III&IV

O (Love) Story

Enix y sus experimentos lúdicos

Desde la aparición de títulos como WONDER PROJECT en *SFC*, ENIX se ha ido distanciando del pelotón de la baja originalidad, creando títulos como el genial BUST A GROOVE. En esta ocasión, y para estrenar la nueva consola de SONY, los chicos de ENIX han creado un extraño título en el que tendremos que actuar de ángel de la guarda y proteger a una bella jovenzuela, típica *Idol* japonesa, de cualquier cosa que le pueda ocurrir. Teniendo en cuenta que todas las situaciones que nuestra protegida tendrá que superar se asemejan a «culebroncillos» de la talla de Beverly Hills 90210, os podéis imaginar de qué tipo de peligros tendremos que protegerla. Además, nuestro personaje no sólo podrá ayudar con sus consejos o acciones a la protagonista, ya que al parecer es nada menos que cupido.

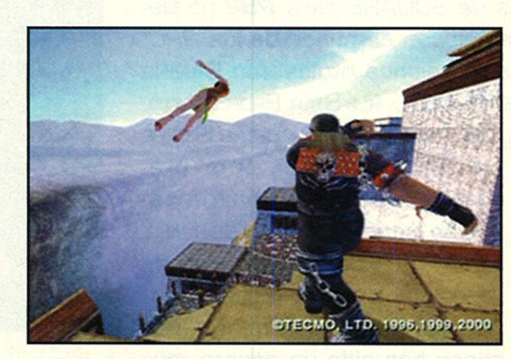




Dead Or Alive 2

Después de Dreamcast le toca a PlayStation 2

Con tan sólo un mes de diferencia con respecto a la versión ***Dreamcast*** de Dead Or Alive 2, nace esta nueva entrega para ***PlayStation 2***, que posee todos los extras, como los nuevos escenarios y trajes, de la versión *Millennium* de la recreativa. Podríamos decir que dicha versión es a Dead Or Alive lo que SF Champion Edition fue a Street Fighter 2. Como todos sabéis, Dead Or Alive 2 es uno de los mejores *beat'em-up 3D*, cuyo sistema de juego puede ser seleccionado entre *Arcade*, *Team Battle*, o *Tag*. Durante el modo *Tag* seleccionaremos a dos luchadores, para luego intercambiarlos a nuestro gusto durante el transcurso del combate, con el objetivo de realizar nuevos *combos*, nuevos especiales e impresionantes llaves de todo tipo.


©TECMO, LTD. 1996,1999,2000

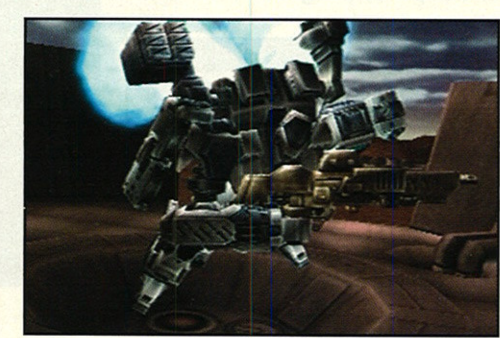

©TECMO, LTD. 1996,1999,2000


©TECMO, LTD. 1996,1999,2000

From Software

Los padres de King's Field vuelven a la carga





Evergrace era uno de los títulos que FROM SOFTWARE tenía preparados para ***PlayStation***, y finalmente pasó a formar parte de sus primeros juegos para ***PlayStation 2***. En él encarnaremos a dos personajes diferentes, Yuterald y Sharami. El juego sigue una mecánica bastante similar a Eternal Ring: subir de nivel, batallas en tiempo real, etc. Pero en esta ocasión se ha utilizado una perspectiva en tercera persona con unos magníficos escenarios 3D que dan vida a los lugares en los que transcurre la épica historia narrada en el juego. FROM SOFTWARE también tiene preparada la segunda entrega



de su saga más popular en **Japón**, Armored Core 2, que se convertirá en el primer título que utilice el puerto *iLink* de la consola, ya que si unimos dos ***PlayStation 2*** y dos juegos, podremos jugar a dobles.

Los otros juegos de PS2



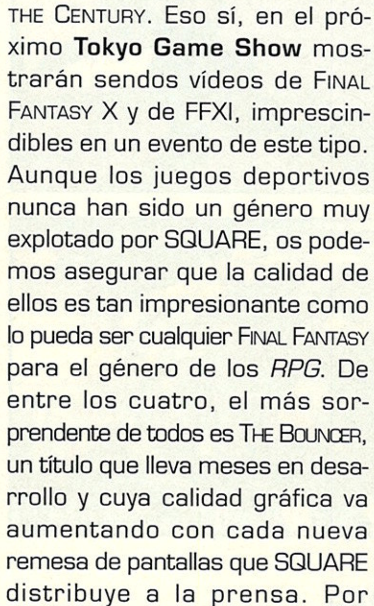
Por razones más que evidentes, no hemos querido profundizar en los tres juegos de tablero que acompañaron a ***PS2*** el día de su lanzamiento: Kakinoki Shogi IV (ASCII), Mahjong Taikai III (KOEI) y Morita Shogi (YUKI), innacesibles todos ellos para el público occidental. Aún así hemos querido enseñároslos.

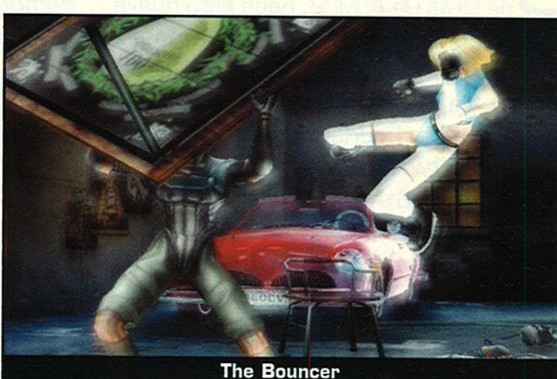
Noticias

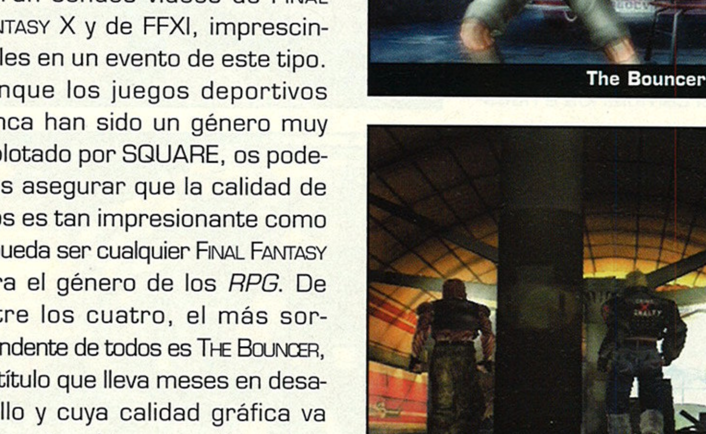
SquareSoft

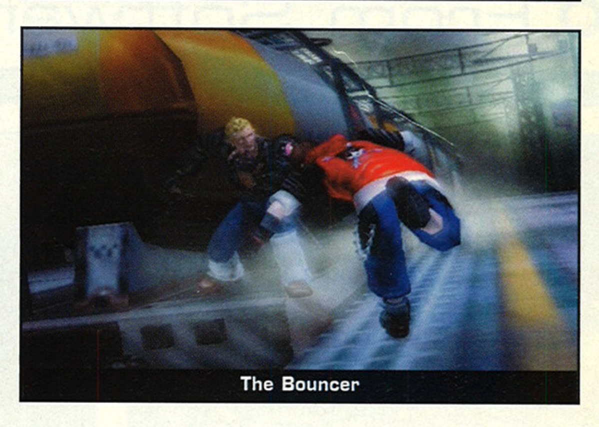
Sus primeros juegos para PS2

Por extraño que pueda parecer, los cuatro primeros juegos de SQUARE para ***PS2*** no tienen nada que ver con el mundo de los *RPG*. Para ser más exactos, dichos títulos son Driving Emotion Type-S, The Bouncer, All-Star Professional Wrestling y Gekikuukan Pro Baseball: At the End of the Century. Eso sí, en el próximo **Tokyo Game Show** mostrarán sendos vídeos de Final Fantasy X y de FFXI, imprescindibles en un evento de este tipo. Aunque los juegos deportivos nunca han sido un género muy explotado por SQUARE, os podemos asegurar que la calidad de ellos es tan impresionante como lo pueda ser cualquier Final Fantasy para el género de los *RPG*. De entre los cuatro, el más sorprendente de todos es The Bouncer, un título que lleva meses en desarrollo y cuya calidad gráfica va aumentando con cada nueva remesa de pantallas que SQUARE distribuye a la prensa. Por supuesto, y al igual que Ehrgeiz, The Bouncer no ha sido creado en su totalidad por SQUARE, ya que DREAM FACTORY, el equipo de programación creador de los Tobal, ha sido la auténtica compañía encargada de plasmar en un juego la película que tanto DF como SQUARE pretenden que sea este curioso The Bouncer.




The Bouncer


The Bouncer


The Bouncer


All-Star Professional Wrestling



T&E Soft

Los pioneros del golf vuelven a las andadas

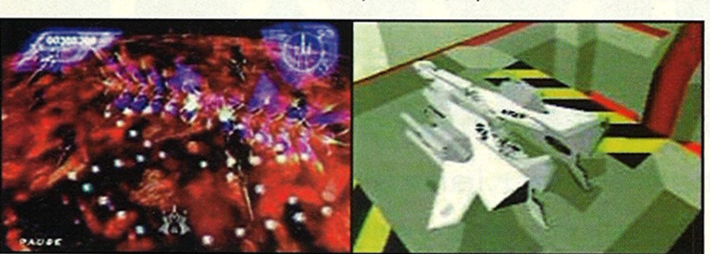
A pesar de que la cantidad de juegos aparecida con ***PS2*** no es excesivamente alta, los desarrolladores han sabido poner una pizca de cada género en el mercado nipón. Además, para programar un juego de golf, qué mejor que T&E SOFT, que cuenta en su haber con más de una docena de títulos repartidos entre diferentes sistemas. Con respecto a la *demo* a la que hemos jugado, le faltaba algo de suavidad en sus gráficos.





La leyenda de Silpheed continúa

La secuela de uno de los títulos más legendarios del catálogo de ***Mega CD*** llegará en breve a ***PS2*** de manos de sus creadores originales, GAMEARTS, y bajo el sello de CAPCOM. Silpheed: The Lost Planet tiene todas las papeletas para proclamarse como el *shoot´em-up* más espectacular de la historia, aunque no será hasta el **Tokyo Game Show** cuando se mostrará por primera vez el juego en movimiento. Por ahora aquí tenéis una pantalla de la secuela para ***PS2*** y otra del clásico de ***Mega CD***.



The World Is Not Enough

La última película de James Bond también verá su versión ***PlayStation 2*** de manos de ELECTRONIC ARTS, los cuales han comprado los derechos de las películas de Bond por varios años. El juego promete ser similar al laureado GoldenEye de ***Nintendo 64***, aunque su calidad gráfica se verá increíblemente aumentada. De hecho, el *engine* gráfico utilizado, tanto con la versión ***PS2*** como la de ***PC***, es el creado por ID SOFTWARE para Quake III. Así que la espectacularidad gráfica está asegurada.



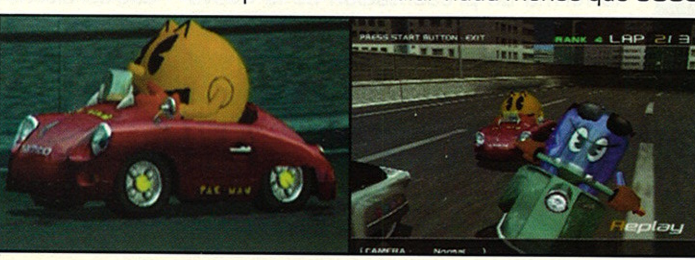
Fur Fighters para PS2

En el pasado **ECTS** ACCLAIM anunció que Fur Fighters (antes conocido como Furballs), además de para ***Dreamcast*** y ***PC*** vería la luz en otra plataforma. Por fin, la compañía ha confirmado que ***PS2*** tendrá su correspondiente versión de este divertido juego. Fur Fighters es una mezcla entre *shoot'em-up* y plataformas 3D, con unos gráficos que parecen sacados de los dibujos animados y un humor siempre presente. También incluye un trepidante modo multijugador a pantalla partida para 4 jugadores.



Pac Man en Ridge Racer V

A la hora de cerrar la edición de este suplemento de ***PS2*** hemos descubierto un nuevo y curioso vehículo secreto incluido en Ridge Racer V: ¡El coche de Pac Man! Para conseguir a este entrañable personaje y poder competir contra los cuatro fantasmas y sus cutres motocarros es preciso acumular nada menos que 3000 kilómetros recorridos. Y aquí no acaba la cosa: si logras vencer a los fantasmas podrás elegirlos también como vehículos. ¿Qué más secretos nos deparará el juego de Namco?



BREVES

- EPIC ha confirmado que el motor gráfico de Unreal Tournament ya forma parte del ***PS2*** *Middleware Program*, lo que significa que cualquier compañía puede utilizar dicho *engine* para crear sus propios juegos.
- Estos son algunos de los títulos más importantes de cuantos se presentan en el esperado **Tokyo Game Show 2000**: Driving Emotion Type-S, Jikkyo World Soccer 2000, Maximo, Silpheed, Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Final Fantasy X, Final Fantasy XI, Onimusha, Be On Edge (TVDJ) y Densha de GO!
- INTERPLAY ya ha anunciado que comenzará a hacer juegos para ***PS2***. Los primeros serán Baldur's Gate 2 y Star Trek: New Worlds.
- Se rumorea que CAPCOM se está gastando una millonada en investigaciones sobre el *hardware* de ***PS2*** para programar la anhelada cuarta parte de Resident Evil.
- La prestigiosa revista japonesa FAMITSU le ha dado una puntuación de 9, 9, 10, 10 (38/40) a Tekken Tag Tournament y 7, 7, 7, 7 (28/40) a Driving Emotion Type-S.
- ***PlayStation 2*** ha recibido en **Japón** el premio **Nekkei BP Technology Award**. Hacía diez años que un sistema de entretenimiento doméstico no ganaba dicho premio.
- KONAMI ha confirmado que están trabajando en Silent Hill 2 y Metal Gear Solid 2, ambos para ***PlayStation 2***.
- TAITO presentará en el **Tokyo Game Show**, además del Densha de GO! para ***PS2***, un nuevo título de fútbol denominado Sports the One, el cual posee un dispositivo de reconocimiento de voz... ¿Para qué servirá?
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT **América** planea lanzar al mercado *yankee* a principios del 2001 una tarjeta *Ethernet*, la cual permitirá conectar ***PlayStation 2*** a una conexión cable o *ADSL*. También piensan lanzar nuevos periféricos, incluyendo una cámara digital *USB*, un disco duro de alta capacidad y un teclado. Está claro que **Internet** es otra de las más firmes apuestas de ***PlayStation 2***.



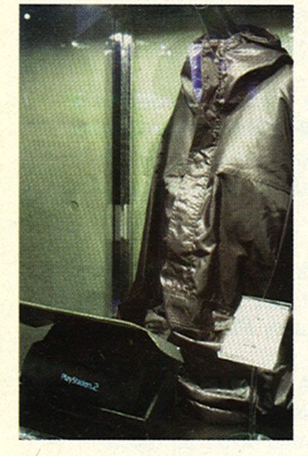
PLAYSTATION FESTIVAL

REPORTAJE

18-20 de Febrero. Dos semanas antes de su lanzamiento oficial en Japón, cientos de aficionados de todos los rincones del mundo se dieron cita en el Makuhari Messe (Tokio) donde se desvelaron los secretos de PS2.

MERCHANDISING



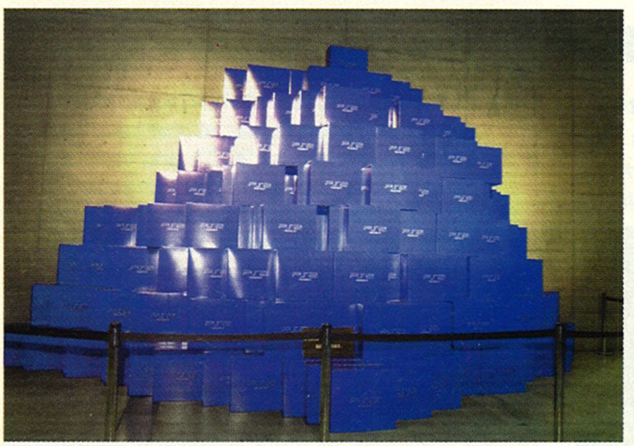


La cultura nipona del videojuego está a años luz de la europea en muchos aspectos. Uno de los más fieles reflejos de este distanciamiento es la fiebre por adquirir cualquier artículo que tenga que ver con cualquier mito del videojuego. En esta ocasión, dicho mito era la propia ***PS2***, y las cazadoras que se pusieron a la venta como recuerdo de tan señalado día se agotaron al poco de ponerse a la venta. Como podéis ver por las fotos, el diseño de éstas imitaba al impactante aspecto de la consola. Negras en su práctica totalidad con el pequeño logo de la consola como escudo, y con un espectacular forro azul que se identificaba con los colores de la caja de la consola y con la hipnotizante luz del botón «eject».

STAND DE KOEI



La veterana y prestigiosa compañía KOEI es una de las principales causantes de la desmedida afición nipona por los juegos de estrategia militar. Su esperado KESSEN se convirtió en la respuesta a las ansias de este tipo de jugadores, y su espectacular *stand* congregó a cientos de *freakies* del género, que pudieron disfrutar con la colosal ambientación samurai, tanto del propio decorado como de los numerosos actores disfrazados de protagonistas del juego que circundaban los expositores. En la foto superior podéis ver la forma en la que KOEI dio a conocer su primera andanada en ***PS2***.





PACKAGING

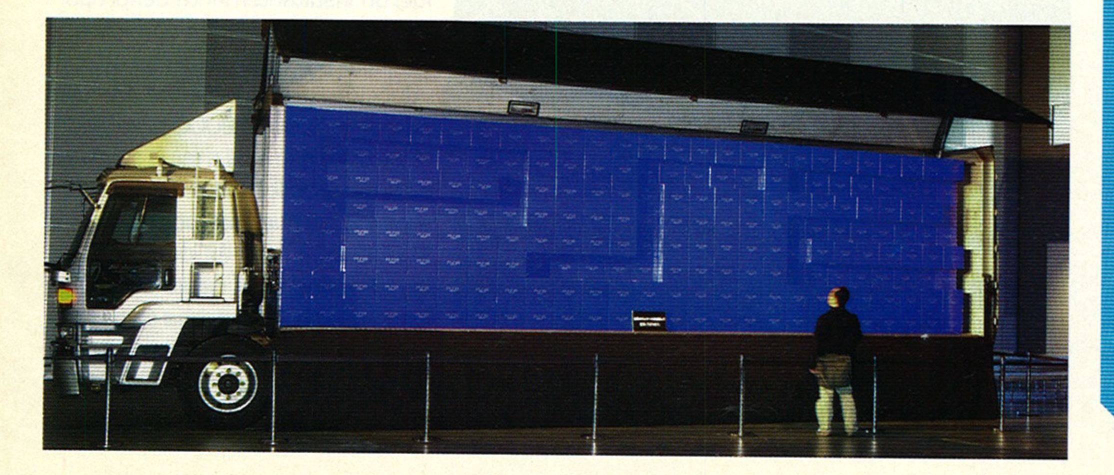
Aunque está claro que lo que importa es el contenido, uno de los detalles que se desvelaron en este evento fue la forma de presentación de la nueva bestia de SONY. Como podéis vislumbrar por las fotos, un llamativo y brillante azul fue el color elegido para albergar la máquina. Las dimensiones de la caja son idénticas a las de la primera ***PLAYSTATION***, e incluso es un calco la distribución interior, con un separador interno que divide la consola del mando, los cables y la *Memory Card* de 8 *Megas* (es lo primero que se ve al abrir la caja). La sobriedad del diseño se acentúa con el discreto logotipo en gris de ***PS2*** en el centro de la parte superior. Este minimalismo choca totalmente en cuanto a concepto con lo que ya conocemos de ***DREAMCAST*** (cuyo *packaging* era radicalmente distinto). Negro y azul serán los colores emblemáticos de ***PS2***.



JUGADORES

Como en todas las ferias, cuando más actividad se registra es cuando el gran público se pone a los mandos. Los sueños de miles de aficionados al videojuego se hicieron realidad en las pocas horas en las que tuvieron acceso a los primeros títulos que se presentaron de **PS2**. Además de las habituales luchas por el *merchandising* de la consola y por los folletos informativos de cada juego, las más de 500 consolas con las demostraciones de los juegos apenas dieron abasto a las ansias de los fanáticos. Por primera vez pudieron comprobar «de verdad» si las diferencias frente a otros soportes iban a ser tan tangibles como la gente de SONY anunciaba. El hecho es que, a pesar de que como toda consola que empieza la primera hornada no aprovecha ni de lejos las posibilidades reales de la consola, la satisfacción fue la nota predominante. Además de sus cualidades como consola, la posibilidad de reproducir DVD Video se convirtió en uno de los principales argumentos para que las escasas dos semanas para la puesta a la venta de ***PlayStation 2*** en **Japón**, se convirtieran en las más largas de sus vidas.





Los Juegos

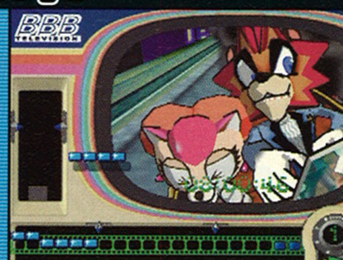
Armored Core 2

Los gigantescos *mechas* de FROM SOFTWARE vuelven a ***PS2*** para continuar la saga estratégica comenzada en ***PlayStation***.



Be On Edge

Nuestro cometido será ejercer de realizador y unir a toda velocidad las diferentes partes de un film a ritmo de música *techno*.



Dark Cloud

SONY COMPUTER firma un juego de rol de ambientación épica con unos impresionantes gráficos tridimensionales.



Dead Or Alive 2

La esperada segunda parte del gran *beat'em-up* de TECMO en ***PS2*** supera con creces a la espectacular versión ***Coin-Op***.



Extermination

Una aventura tridimensional creada por SONY ambientada en el futuro y repleta de efectos gráficos dignos de una película.



Fantavision

El puzzle más original e impresionante de cuantos han aparecido. Encadena tus propios fuegos artificiales.





PLAYSTATION FESTIVAL 2000

KUTARAGI



Ken Kutaragi es el principal responsable de todo este maremagnun que rodea al lanzamiento de ***PS2***. El fue el que impulsó la creación de la primera ***PlayStation*** y quien ha supervisado la génesis de su esperada evolución. Y no sólo nosotros, como aficionados, somos deudores de su obsesión personal de crear una gran máquina de entretenimiento audiovisual, sino la propia SONY, que ha visto como su consola se convertía en el principal activo de la compañía, por encima de los tradicionales productos de electrónica de consumo por los que se ganó su prestigio. **Kutaragi** y su ***PlayStation*** tienen un especial hueco en la historia del videojuego.

STAND DE NAMCO

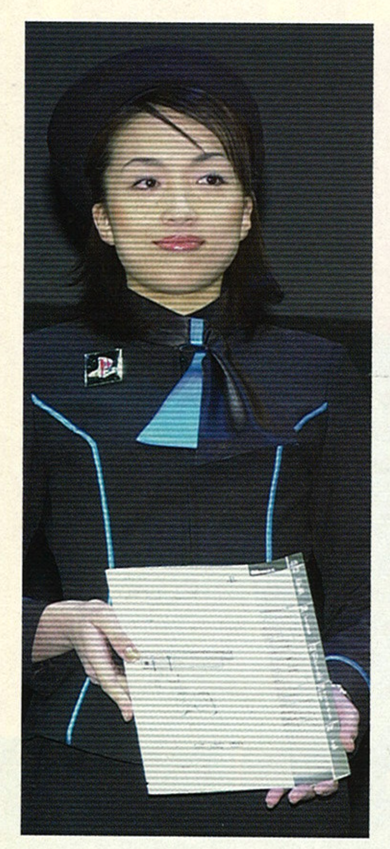
NAMCO es una de las principales valedoras del mercado occidental. Si bien el público japonés puede decantarse por juegos como Eternal Ring o Kessen, está claro que a este lado del mundo dos de las estrellas indiscutibles de la nueva consola serán Ridge Racer V y Tekken Tag Tournament. Ambos juegos acompañarán al lanzamiento europeo de la consola, y a juzgar por la expectación despertada en el **PlayStation Festival 2000**, los aficionados a ambas sagas verán recompensada su larga espera. Una inmensa pantalla rodeada de televisores panorámicos dio la bienvenida a las dos joyas de NAMCO.

GT 2000



Si los números de la última entrega de Gran Turismo en ***PlayStation*** fueron insultantemente desproporcionados comparados con los que manejan el resto de juegos de conducción, ¿qué podemos esperar de Gran Turismo 2000 para ***PS2***? Está claro que esta misma pregunta se la hicieron los miles de visitantes a la feria, ya que este juego fue quizá el que más interés despertó en los aficionados. A pesar de que el juego aún se encontraba en sus primeras etapas de desarrollo, todo el mundo coincidía en alabar las sustanciales mejoras gráficas.

HARDWARE





La anhelada **PS2** no vendrá sola. Junto a ella la acompañarán varios periféricos, entre los que destaca el nuevo *Dual Shock 2*, cuya principal diferencia es que todos los botones, exceptuando SELECT y START e incluyendo la cruz multidireccional, son analógicos. Además, y para alegría de todos los que hayan invertido en la primera PlayStation, prácticamente todos los periféricos de su predecesora van a ser compatibles, desde los mandos de control standard hasta, por ejemplo, el *Multitap*. Y otra de las sorpresas que nos tiene reservada la consola, probablemente para los primeros meses del 2001, es la conexión a **Internet**. Todavía no hay ningua fecha definitiva, ni nada oficial sobre por qué puerto (PCMCIA, USB o iLINK) se conectará el periférico que nos de acceso a la Red.

DVD

Una de las principales prestaciones de la máquina, sobre todo a la hora de «vender» la compra de la consola a muchos padres, va a ser sin duda la capacidad de reproducción de DVD Vídeo. Y como muestra de estas prestaciones, qué mejor que acompañar la presentación de esta función con la película «The Matrix». Esta colosal película, repleta de efectos especiales y con una temática muy vinculada con este mundo, sirvió para mostrar las virtudes de este formato. Un soberbio añadido que, si tenemos en cuenta el precio de un reproductor doméstico, hace mucho más atrayente si cabe a **PS2**.



Los Juegos

GT 2000



Uno de los títulos más esperados de **PS2** y la continuación de Gran Turismo, el juego más sorprendente de ***PlayStation***.

IQ Remix +



La nueva versión del Kurushi japonés llega hasta ***PlayStation 2*** con un impresionante lavado de cara y con nuevos modos.

Maximo



Una especie de Ghosts 'n Goblins en 3D creado por CAPCOM y cuyo diseño corre a cargo de **Susumu Matsushita**.

Onimusha



Una colosal aventura 3D de CAPCOM ambientada en el **Japón** medieval que iba a ser programada para ***PlayStation***.

Ridge Racer V



La grandiosa culminación en ***PlayStation 2*** de una de las sagas más emblemáticas de conducción de todos los tiempos.

Tekken Tag Tournament



TTT reúne todos los requisitos para convertirse en el juego de lucha en 3D más jugable e impresionante de todos los tiempos.

04-MAR.

Una fecha histórica para una consola que hará historia. La puesta a la venta de **PlayStation 2** produjo una conmoción impensable, incluso tratándose de **Japón**. Colas interminables, cientos de personas apiladas en las calles, desesperación por quedarse sin la consola... El 4 de Marzo del año 2000 será una fecha que quedará grabada con letras de oro.

Colas

A las 7 de la mañana más de 7.000 personas aguardaban ya la apertura de las tiendas en Akihabara, cifra que se multiplicaba según pasaban los minutos. Las otras dos grandes zonas comerciales de **Tokio**, Shibuya y Shinjuku, se sumaban a la fiebre. Hasta las colas son «a lo japonés», con gente que se trae su televisor y su consola para «matar» el tiempo.

El «papá» de las dos *PlayStation* se mostraba asombrado ante las colas de gente y la concentración de medios de comunicación que despertó *PS2*.



en Kutaragi





La ansiedad por conseguir una consola hizo que multitud de japoneses se pasaran hasta casi dos días haciendo guardia a las puertas de las tiendas. Ni las reservas anticipadas ni los tickets de preferencia de compra sirvieron para evitar esta colosal «acampada».

Durmiendo

ZO-2000





Yamagishi-san fue el primero en adquirir la consola. 36 horas de espera en Akihabara (tuvo que pedir un día de vacaciones) fueron necesarias para disfrutar de su flamante ***PS2***, un Ridge Racer V y el DrumMania.

El Primero

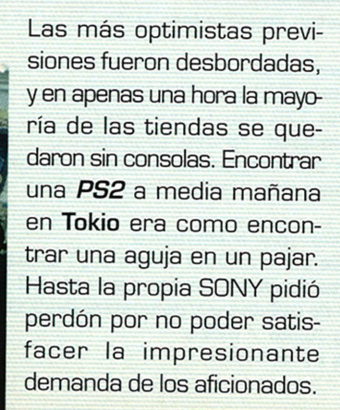


Ventas

Las cifras de ventas que SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ofreció a la prensa son increíblemente rotundas. Nada menos que 980.000 unidades vendidas en los tres primeros días de puesta a la venta de la consola. Para que os hagáis una idea, unas diez veces más de lo que consiguió en su día la primera ***PlayStation***. 600.000 fueron vendidas en las tiendas, y más de 380.000 en la página Web **Playstation.com**. Los problemas de abastecimiento a las tiendas fueron causados, según SONY, por la carencia de tarjetas de memoria (se incluían junto a la consola), y de ahí que hasta finales de Marzo no se comenzarán a vender por separado. En cuanto a juegos, nada menos que 1.300.000 unidades, además de que las ventas de películas de DVD se doblaron y hasta cuadruplicaron gracias a la salida de la consola. SONY espera incrementar la producción de tarjetas de memoria y de consolas, con el objetivo de alcanzar una producción de unas 500.000 unidades mensuales. Unas cifras que realmente impresionan y que superan cualquier estimación.

Las tiendas





Las más optimistas previsiones fueron desbordadas, y en apenas una hora la mayoría de las tiendas se quedaron sin consolas. Encontrar una ***PS2*** a media mañana en **Tokio** era como encontrar una aguja en un pajar. Hasta la propia SONY pidió perdón por no poder satisfacer la impresionante demanda de los aficionados.





PRIMER CONTACTO

Desde que SONY hizo público el aspecto de su nueva consola, los elogios acerca de su innovador diseño no han cesado. En vivo gana aún más.

El primer pensamiento que uno tiene al situarse frente a ***PlayStation 2*** es el de estar frente a un electrodoméstico, tipo ***DVD***, ***Vídeo*** o similar. Su estilizada apariencia, repleta de elegancia, permite que ***PlayStation 2*** pueda integrarse de igual manera tanto en el cuarto del más pequeño de la casa, como en el salón junto al equipo de música y demás elementos del equipo de audio y vídeo. En vivo, el chasis de la consola da muestra de una robustez considerable, con una línea compuesta principalmente por ángulos rectos en la que cada elemento está perfectamente situado. La consola, además, está diseñada para ser colocada tanto en posición horizontal como en vertical (ayudado de una pequeña base), por lo que se ha añadido una pequeña guía en la bandeja del ***DVD*** que impide que el disco caiga. Pequeños detalles como el logotipo giratorio de ***PlayStation*** (para situarlo en vertical u horizontal) son los que demuestran que el diseño de la consola ha sido tratado con la mayor delicadeza. Por último destacar que los puertos *USB* e *i.link* se han colocado en el frontal de la consola, por lo que la conexión de periféricos se realiza de forma más fácil.

Principales características de PS2

En el siguiente cuadro se especifican las características más importantes de la nueva consola de SONY

Características
- **CPU:** Emotion Engine 128 bits
- **Reloj del sistema:** 294,912 MHz.
- **Bus de memoria:** 3.2GB/segundo
- **Memoria del sistema (RAM):** 32 MBytes
- **Tipo de RAM:** DRAM (RAM Dinámica)
- **Co-Procesador #1:** FPU (coma flotante)
- **Rendimiento FPU:** 6,2 (GFLOP / segundo)
- **Co-Procesador #2:** VU0 (cálculo vectores 3D)
- **Co-Procesador #3:** VU1 (cálculo vectores 3D)

Graphics Synthesizer
- **Frecuencia del reloj:** 147,456 MHz.
- **Memoria de Video (VRAM):** 4 MBytes
- **Tipo de VRAM:** DRAM (RAM Dinámica)
- **Bus de memoria:** 48 GBytes / segundo
- **Ancho de banda (bus memoria):** 2560 bits
- **Configuración del pixel:** 64 bits
  - **RGB:** 24 bits (8-Rojo, 8-Verde, 8-Azul)
  - **Alpha:** 8 bits
  - **Z-Buffer:** 32 bits
- **Polígonos / segundo**
  - **75 millones:** polígonos planos
  - **25 millones:** polígonos de 24 bits de color con Z-Buffering, Alpha Blending y Mip Mapping.
- **Dibujo de Píxeles:** 2,4 GPixels / segundo
- **Dibujo de Partículas:** 150 millones / segundo
- **Sprites:** 18,75 millones / segundo
- **Efectos:** Anti-Aliasing (suavizado en superficie y bordes), Fogging (efectos de niebla), Alpha-Blending (texturas transparentes), Múltiples texturas (permite efectos como los brillos, reflejos, etc.), corrección de perspectiva, luces dinámicas y Mip Mapping (uso de múltiples texturas, dependiendo de la distancia).

Sonido
- **Procesador:** SPU2
- **Número de voces:** 48 + definibles por software
- **Frecuencias soportadas:** 44,1 KHz y 48 KHz.
- **Memoria de sonido:** 2 MBytes
- **Soporte:** Dolby Digital, AC3 y DTS.

Conectividad
- **2 USB, IEEE1394 (i.link), PCMCIA Type III, conector A/V (RGB, Compuesto y S-VHS)**

Compatibilidad con PlayStation
- **CPU:** R3000A RISC de 32 bits
- **Frecuencia del reloj:** 33,8688 MHz
- **Frecuencia máxima del reloj:** 36,864 MHz
- **Bus de memoria:** 132 MBytes / segundo

Unidad DVD-ROM / CD-ROM
- **Velocidad DVD-ROM / CD-ROM:** 4X / 24X
- **Formatos soportados:** Audio CD y DVD-Vídeo

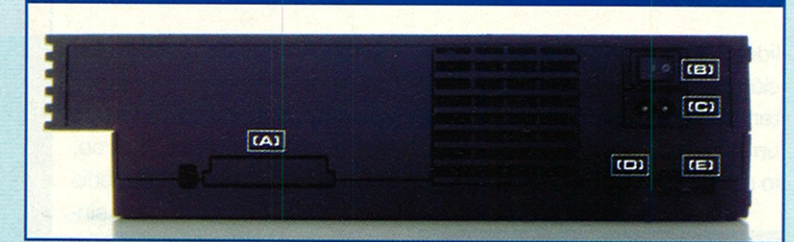
Accesorios
- **Anchura:** 301 mm. (12 pulgadas)
- **Altura:** 178 mm. (7 pulgadas)
- **Profundidad:** 78 mm. (3 pulgadas)
- **Peso:** 2,1 Kilogramos (4 libras / 10 onzas)
- **Alimentación:** Versión Japón (100 V)

Accesorios incluidos
- **Pad de control Dual Shock 2 (1 unidad)**
- **Tarjeta de Memoria con capacidad 8 MB**
- **Disco de utilidades y demostración (CD-ROM)**
- **Cable Audio / Vídeo**
- **Cable de corriente**

Los puntos calientes de PS2

[1] 2 puertos *USB* con los que se pueden conectar hasta 256 periféricos en serie como ratones, etc.
[2] *i.link* o IEEE1394. Para conectarse con otras *PLAYSTATION 2* o, por ejemplo, con cámaras digitales.
[3] Las *Memory Card* tienen ahora una capacidad de 8 *MBytes*. Las de *PSX* siguen siendo compatibles.
[4] *PLAYSTATION 2* sólo permite conectar dos *pads*. Estos son analógicos en todos sus controles.
[5] La bandeja está pensada para que el CD o DVD se pueda insertar en horizontal o en vertical. El logo se gira para adoptar la posición.
[6] El botón de encendido. También actúa como el botón de Reset.
[7] Botón de apertura / cierre de la bandeja. La bella luz azul que lo adorna es de lo mejor de la consola.





[A] Alojamiento para tarjetas *PC-Card* (también conocidas como PCMCIA). Para la conexión de módems y otro tipo de periféricos.
[B] *PLAYSTATION 2* cuenta con un botón que permite cortar el paso de energía a la fuente de alimentación cuando la consola esté apagada.
[C] Entrada de corriente. Utiliza una conexión estándar, por lo que no es necesario adquirir ningún cable especial en caso de avería del mismo.
[D] La salida óptica permite sacar el máximo partido a características como el sonido DTS o Dolby Digital. Como el mejor equipo de música.
[E] La salida de Audio/Vídeo es la misma que incluía *PLAYSTATION*, por lo que es totalmente compatible con el cable RGB de ésta, entre otros.

Los menús en PS2



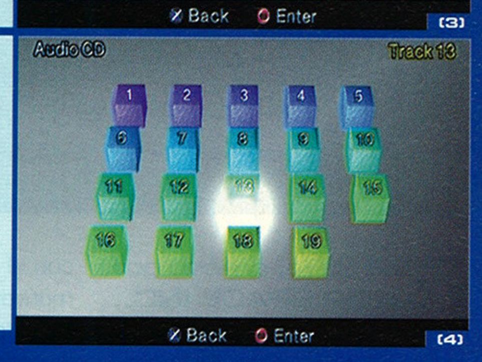
[1]
El menú principal da acceso al navegador (*Browser*) y a la configuración del sistema, pero también es posible acceder a la pantalla *Version* (pulsando triángulo). Aquí se puede conocer la versión de los controladores del reproductor de CD y DVD, navegador y compatibilidad con *PLAYSTATION*.

[3]
La pantalla de administración de la *Memory Card* ofrece ahora mucha más información. Además de la cantidad total de memoria disponible (no en bloques, sino en *KBytes*), se muestra la última modificación, así como un objeto en 3D que representa al juego almacenado.



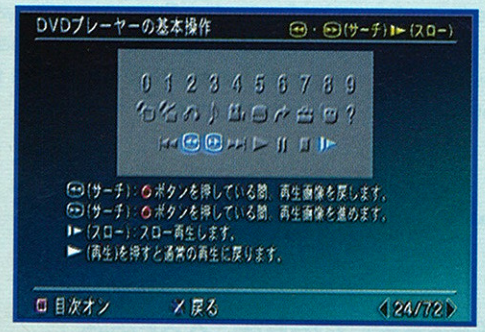
[2]
Desde el menú Configuración se puede ajustar el reloj del sistema, el tamaño de la pantalla (4:3 y 16:9), activar y desactivar la salida digital, definir la salida de vídeo (RGB o Y Cb/Pb Cr/Pr), así como el lenguaje del navegador, inglés o japonés. En un futuro, creemos, estará el español.

[4]
El innovador diseño de los menús de *PLAYSTATION 2* tiene un pequeño lunar en el reproductor de CD Audio. A la sobria apariencia del menú de selección de pista hay que añadir una pantalla de reproducción muy pobre, con un pequeño cubo que gira constantemente y que cambia de color.



DVD - Vídeo

Una de las principales características de *PLAYSTATION 2* es su capacidad para reproducir DVD-Vídeo. En el CD de demostración (etiquetado como CD de utilidades) se muestra un pequeño fragmento de película en formato *MPEG-2* (el que se muestra bajo estas líneas), así como el tipo de menús que aparecen mientras se reproduce DVD-Vídeo. De hecho, uno de las actividades que más éxito cosechó en el pasado **PlayStation Festival** fue el DVD de «The Matrix».







Preplay2

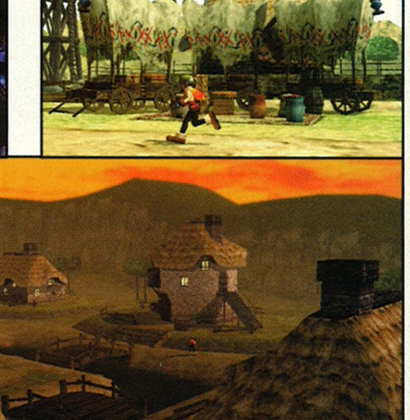
Compañía: Sony Computer Ent.
Grupo de programación: Sony Computer Entertainment
Fecha de lanzamiento: Otoño-2000
País de origen: Japón
Género: RPG

Dark Cloud

Crea tus mundos con el primer RPG de Sony







Aunque a primera vista **DARK CLOUD** puede parecer un *RPG* en toda regla, dicho título mezcla elementos de los típicos juegos de rol y otros no tan típicos, como la creación de «mundos» al más puro estilo *Landmake* de LEGEND OF MANA. La principal característica de **DARK CLOUD** es su especial sistema de juego, denominado por SONY COMPUTER ENT. como *Georama*, y que consiste en crear tu propio mundo para después explorarlo con el personaje protagonista con total libertad de movimientos. Lo más interesante de este estilo de juego es la posibilidad de intercambiar entre la modalidad de creación y la de exploración en cualquier momento, aumentando así las posibilidades de crear un mundo a nuestro gusto o, si lo deseamos, con una estructura aleatoria que se aleja de los clásicos *RPG*. Para movernos por los diferentes terrenos en busca de nuevas tierras, el protagonista posee un medio de transporte de lo más singular: una alfombra mágica. A estas alturas, la versión final de **DARK CLOUD** se encuentra lejos de su estado final, por lo tanto existen varias incógnitas sobre como va a ser realmente el título de SCE. La más importante es el hecho de que nadie de momento conoce el argumento de un título cuyo aspecto gráfico supera todo lo visto anteriormente, y cuyo sistema de juego supone una auténtica revolución.





Este título, creado por DEEP SPACE INC., mezcla en un solo título el aspecto «cinemático» del colosal PARASITE EVE y la jugabilidad de aventuras en 3D al más puro estilo SYPHON FILTER. Dicho subgénero ha sido bautizado, al igual que hizo CAPCOM con el término *Survival Horror*, con el nombre *Panic Action*. El motivo no es otro que la mecánica de juego, que consiste en investigar de un modo similar a SYPHON FILTER, pero en cualquier momento seremos asaltados por sorpresa por extraños mutantes y alienígenas, los cuales nos harán brincar de nuestro asiento del susto y nos obligarán a sacar al personaje de la situación de pánico en la que se haya inmerso. **EXTERMINATION** no sólo posee una mecánica original y jugable como pocas, ya que su aspecto visual, que entremezclará imágenes de vídeo con gráficos generados por ***PLAYSTATION 2***, promete ser de lo más impresionante que la joven consola de SONY puede ofrecernos hoy en día. El *engine* gráfico estará repleto de efectos de tipo cinematográfico, como continuos desenfoques en los momentos más tensos, *motion blur* y todo tipo de deformaciones visuales. Falta mucho para poder emitir un veredicto sobre **EXTERMINATION**, ya que aún se encuentra lejos de aparecer en las tiendas japonesas y mucho más aún en occidente.



Compañía: Sony Computer Ent.
Grupo de programación: Deep Space Inc.
Fecha de lanzamiento: -
País de origen: Japón
Género: Aventura 3D-Panic Action

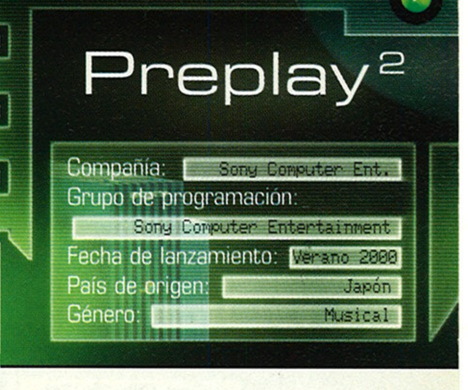
Preplay2

Extermination

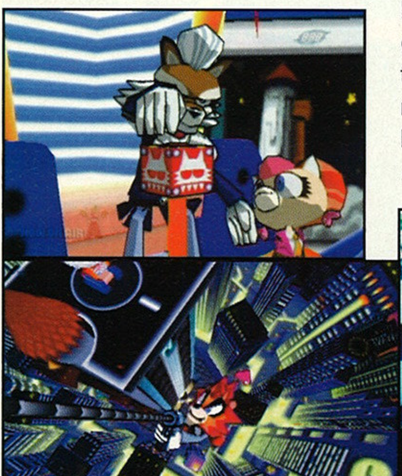
El juego que creará un subgénero: Panic Action

Be on Edge

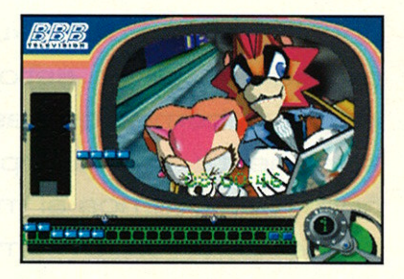
Ponte a los mandos de un programa de TV



Si SCE se ha propuesto reinventar el videojuego con ***PS2***, algunos títulos como este **Be On Edge** no van muy desencaminados.



El videojuego está sufriendo una constante evolución, con la aparición de nuevos géneros cada día, como el ya antiguo *Survival Horror* o el estrenado hace poco *Rythm Action Game*. Al parecer, **Be On Edge** es uno de esos juegos para los que habrá que inventarse un nuevo género, ya que resulta una extraña mezcla entre Beatmania y un título de la serie *Make yor own Video* aparecida



hace años para ***Mega CD***. Nuestro objetivo en el juego consistirá en encadenar diferentes fragmentos de una especie de corto al ritmo de la música *techno* que el juego posee, para hacer subir la audiencia del programa. La interfaz del juego posee tres elementos: la pantalla de vídeo, el indicador de audiencia y la barra de edición. Como podéis ver en las capturas que acompañan esta *mini-preview*, el apartado gráfico de **Be On Edge** es tan original como su desarrollo, ya que utiliza polígonos sin texturas combinados con un tipo especial de sombreado que acaba dando un efecto visual que hace los gráficos del juego similares a los dibujos animados. En resumen, un nuevo tipo de juego al que auguramos un interesante futuro.



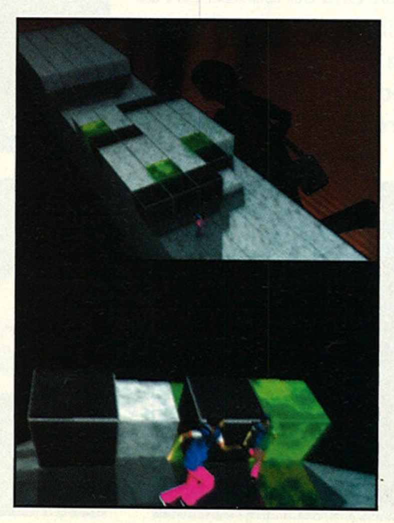
I. Q. Remix+

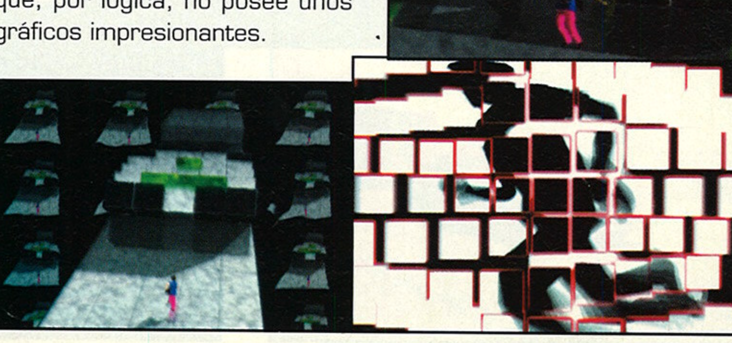
La continuación de Kurushi se pasa a PS2





Hace tiempo hizo aparición un puzzle para ***PlayStation*** llamado Kurushi que, tras un complicado sistema de juego basado en la anticipación de movimientos, escondía grandes dosis de diversión y adicción, ingredientes esenciales para encumbrar a un título de estas características. **I. Q. Remix +** no es ni más ni menos que la continuación de dicho título para los 128 *bits* de SONY. Pese a lo extraño que parezca, la gente de SCE ha logrado elevar el potencial gráfico del juego hasta niveles insospechados, algo que, teniendo en cuenta el desarrollo y la mecánica del juego, resultaba realmente difícil. Entre estas mejoras gráficas se encuentra la inclusión de un personaje (o dos si jugamos a dobles) cuya animación ha sido creada con técnicas de *motion capture* y un continuo efecto *motion blur* que adorna un juego que, por lógica, no posee unos gráficos impresionantes.







GT 2000

Polyphony Digital vuelve a sentar cátedra

Preplay²

Compañía:	Sony Computer Ent.
Grupo de programación:	Polyphony Digital
Fecha de lanzamiento:	Otoño 2000
País de origen:	Japón
Género:	Conducción

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Coches:	Más de 500
Circuitos:	-
Niveles de dificultad:	-
Continues:	-
Memory Card:	-

(+) El enorme salto evolutivo y tecnológico entre *PlayStation* y *PlayStation 2* nos permitirá disfrutar de una calidad gráfica de auténtico ensueño.

(-) Estamos ante una simple *demo* jugable y resultaría injusto criticar alguna posible deficiencia. Seguro que en la siguiente *beta* ya no habrá ninguna cosa rara.

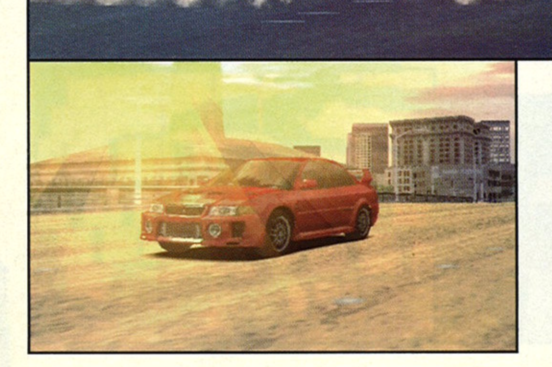
Los que llevamos ya «unas cuantas semanas» en esto del videojuego, sabemos que este mundo se alimenta, casi siempre, de sueños. Disfrutamos al máximo con lo que hay en cada momento, pero siempre tenemos nuestros ojos y nuestras ilusiones puestas en lo que está por venir. Con cada gran juego, con cada nueva consola, nuestros horizontes se van ampliado y, poco a poco, nos vamos acercando al juego que siempre hemos soñado, al que siempre quisimos jugar.

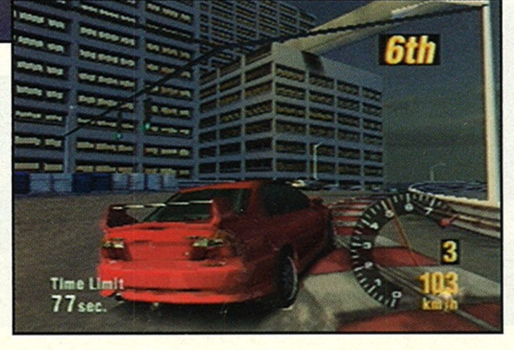


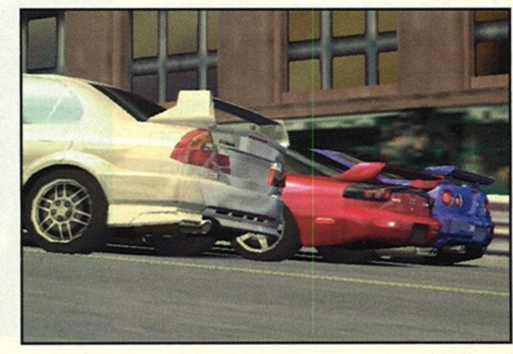
Gran Turismo y PlayStation 2. Un videojuego antológico y una máquina de ensueño. El que para muchos es el juego de coches más grande y completo de todos los tiempos, se prepara para volar en la consola que más expectación ha despertado en toda la historia del mundo del entretenimiento electrónico. El sueño está cada vez más cerca. Dentro de unos meses, con la llegada de Gran Turismo 2000 y PlayStation 2, seguro que los fanáticos de los juegos de conducción dejaremos de soñar por un tiempo. Por una vez en la vida, la realidad habrá alcanzado de lleno y superado a lo imaginado. Aunque de momento sólo hemos podido ver una demo jugable -que, por cierto, se corresponde con la misma versión con la que pudieron jugar nuestros compañeros en Japón en el Tokyo Game Show del mes de Septiembre-, ya podemos anticiparos que Gran Turismo 2000 será la nueva frontera en la próxima generación de juegos de conducción. Para resumir de alguna manera lo que vais a encontraros en Gran Turismo 2000, sólo tenéis que imaginaros Gran Turismo 2 de PlayStation con una calidad gráfica veinte veces superior. Una sensación de realismo inmensa, escenarios y coches mucho más completos, detallados y con una definición extraordinaria, decenas de nue-









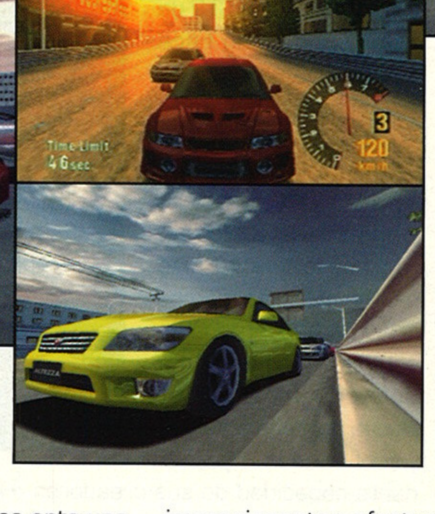


Selección de vehículo

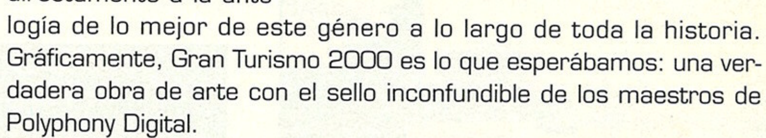


Esta versión demo sólo nos ha permitido jugar con este Mitsubishi Lancer. También hemos podido elegir el estilo de conducción -Racing o Drift-, el cambio automático o manual y entre unos cuantos colores distintos. Aunque no parezca demasiado, nos ha sabido a gloria.

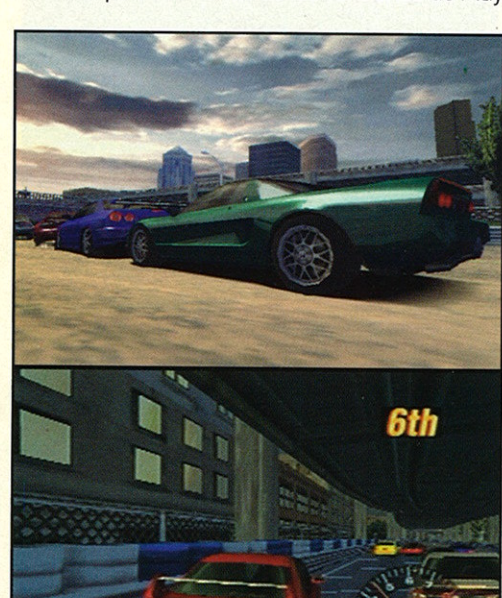




vos y asombrosos efectos de luces, nuevas rutinas gráficas en los reflejos de las carrocerías, unas texturas más complejas y depuradas, una dinámica perfecta en los coches y otros mil retoques llevados a cabo en GT 2000, os harán ver desde el primer instante que estamos ante una nueva dimensión del mismo concepto gráfico que nos enamoró en las versiones de PlayStation. Todo nos resultará tremendamente familiar, pero son tantas las aportaciones y mejoras que las comparaciones serían más odiosas que nunca. No hablamos de las repeticiones, ojo, hablamos simplemente de lo apreciable durante la carrera, porque si nos fijáramos en las repeticiones agotaríamos todos los calificativos posibles. Si las de las versiones de PlayStation fueron largamente celebradas, las de GT 2000, con rutinas que deforman la imagen simulando el calor del asfalto o con otras que distorsionan y difuminan gradualmente a los objetos y coches según a la distancia en que se encuentren, con sus impresionantes efectos de luz del sol, las estelas de las luces en los circuitos nocturnos o las alucinantes nubes de humo de los coches al derrapar, suponemos que pasarán directamente a la antología de lo mejor de este género a lo largo de toda la historia. Gráficamente, Gran Turismo 2000 es lo que esperábamos: una verdadera obra de arte con el sello inconfundible de los maestros de Polyphony Digital.



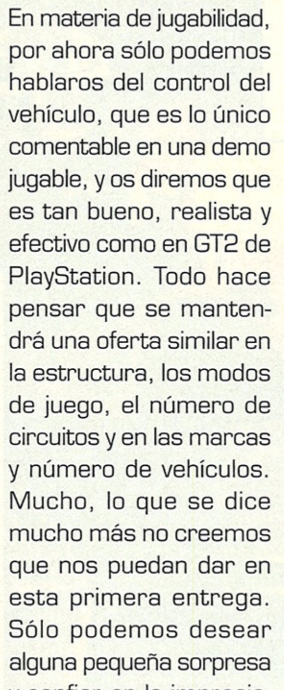
Si a ese tremendo despliegue visual le añadís un sonido mucho más potente, con más canales y más rico en matices, el espectáculo de pantalla cobra una nueva dimensión capaz de ponernos los pelos de punta. Los motores, los derrapes, los golpes y demás efectos sonoros nos harán, más que nunca, que nos sintamos en el asfalto y en pleno ojo del huracán.







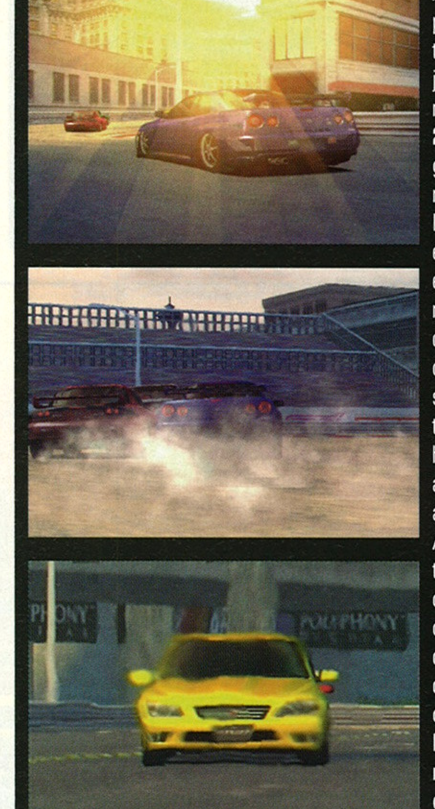




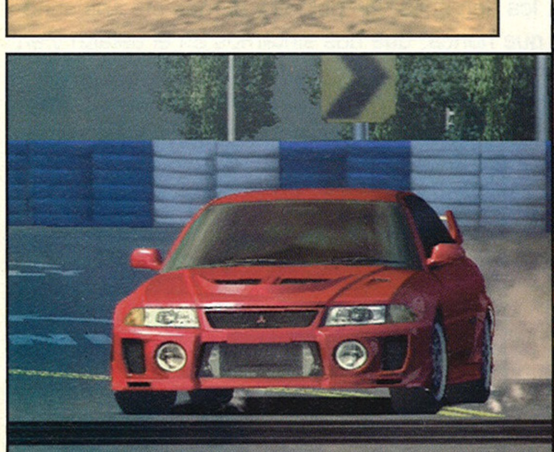
En materia de jugabilidad, por ahora sólo podemos hablaros del control del vehículo, que es lo único comentable en una demo jugable, y os diremos que es tan bueno, realista y efectivo como en GT2 de PlayStation. Todo hace pensar que se mantendrá una oferta similar en la estructura, los modos de juego, el número de circuitos y en las marcas y número de vehículos. Mucho, lo que se dice mucho más no creemos que nos puedan dar en esta primera entrega. Sólo podemos desear alguna pequeña sorpresa y confiar en la impresionante capacidad de sus creadores. Hasta el próximo E3 del mes de Junio, fecha oficial manejada desde hace unos días por responsables de Sony para la puesta de largo de Gran Turismo 2000, no podremos confirmaros su oferta lúdica final. Si nos obsequian con la misma y generosísima oferta de la última entrega de PSX, no creemos que nadie en su sano juicio pueda sentirse defraudado.

De Lúcar

Efectos muy especiales



Aunque es posible que el ojo perspicaz los pueda apreciar en toda su dimensión ya durante el juego, será en las gloriosas repeticiones donde **Gran Turismo 2000** os deslumbre con la nueva gama de efectos visuales. Las nubes de humo de los derrapes, los acelerones y frenazos, el efecto del calor desprendido por el asfalto, los rayos del sol, las nuevas rutinas de reflejo de las carrocerías, desenfoques graduales según a la distacia a que se encuentren los coches y objetos y otras muchas genialidades, hacen de cada repetición una antológica catarata de imágenes absolutamente impactantes. Además, a todos esos efectos tendréis que añadir las tremendas posibilidades que la potencia de esta consola permite en cuestiones tan importantes como las cámaras o los planos de seguimiento de los coches. Hay perspectivas completamente imposibles de explicar con palabras.







Fantavision

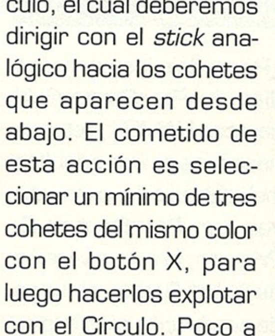
El puzzle con gráficos de ensueño

FANTAVISION comenzó como una simple demostración de lo que el motor gráfico de ***PLAYSTATION 2*** podía hacer, y finalmente ha terminado siendo un puzzle que une adicción y una tremenda calidad gráfica. Al principio, las primeras imágenes que nos llegaban de **FANTAVISION** no nos decían demasiado. Tan sólo nos mostraban un título cuya calidad gráfica resultaba digna de admiración. La verdad es que **FANTAVISION** no despertó ningún tipo de interes entre los miembros de la redacción aunque, todo hay que decirlo, un pelín intrigados sí que estábamos. Finalmente hemos tenido la oportunidad de jugar con uno de los CD *Demo* de **FANTAVISION** que se repartieron en el **PlayStation Festival 2000**, y podemos asegurar que se trata de uno de los juegos de puzzle más divertidos y espectaculares de la historia. Para sacaros de dudas, intentaré explicar el sistema de juego de **FANTAVISION** de la mejor manera posible. En pantalla tan sólo veremos una especie de circulo, el cual deberemos dirigir con el *stick* analógico hacia los cohetes que aparecen desde abajo. El cometido de esta acción es seleccionar un mínimo de tres cohetes del mismo color con el botón X, para luego hacerlos explotar con el Círculo. Poco a poco iremos aprendiendo nuevas técnicas, como la que consiste en «atrapar» tres cohetes de un color, continuar con uno de los cohetes multicolores para poder pasar a otro color y completar una nueva serie de multiplos de tres, cuya cifra de explosiones se nos mostrará a modo de *combo* de un *beat'em-up*. El mes que viene intentaremos mostraros cuánto da de sí este genial puzzle de SONY COMPUTER.

Doc









Repetición de la jugada



Si la forma en la que hemos encadenado los cohetes en una fase determinada nos gusta, tendremos la oportunidad de salvar la repetición de nuestra actuación en la *Memory Card*. De esta manera, no sólo podremos observar con detenimiento el entorno que rodea la acción del juego (el cual está repleto de detalles como coches que circulan por lejanas autopistas, un impresionante yate y hasta un gigantesco avión de pasajeros de lo más real), además podremos detener la acción a nuestra voluntad, intercambiar la cámara que sigue la acción e incluir una gran cantidad de fenómenos atmosféricos, como cuatro niveles climáticos de nieve o de lluvia, niebla o difícil visibilidad para los cohetes más lejanos. Junto a estos impresionantes efectos meteorológicos, se encuentran otros no tan naturales, como el *Psychedelic*, que deforma y satura los colores de las explosiones pirotécnicas.

Preplay²

Compañía:	Sony Computer Ent.
Grupo de programación:	Sony Computer Entertainment
Fecha de lanzamiento:	09-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Puzzle

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1
Vidas:	-
Fases:	-
Niveles de dificultad:	-
Continues:	No
Memory Card:	300 Kb

(+) FANTAVISION es uno de los puzzles más adictivos y divertidos de la historia, qu además posee un apartado gráfico nunca visto en un título de este género.

(-) Quizá la gente que no lo ha llegado jugar ni tan siquiera lo intente debido a su extraño aspecto, con lo cual se perder uno de los mejores puzzles del momento.



Preplay²

Compañía:	Namco
Grupo de programación:	Namco
Fecha de lanzamiento:	30-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Beat'em-up 3D

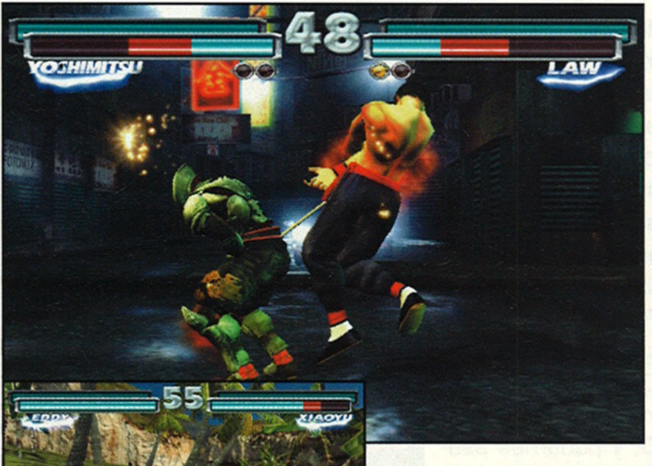
Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-4
Vidas:	1
Fases:	-
Niveles de dificultad:	-
Continues:	Infinitos
Memory Card:	420KB

(+) Absolutamente todo en este título es perfecto. Claro está, tratándose de PLAYSTATION 2, lo más destacable es su sorprendente apartado gráfico.

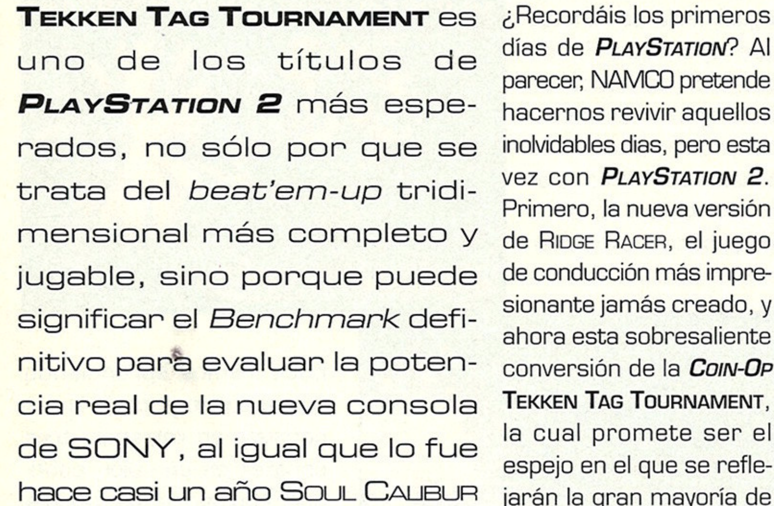
(-) Que finalmente se haya retrasado casi un mes y no lo hayamos podido probar con todo el tiempo que nos hubiera gustado. Paul sigue siendo igual de bruto que antes.

Tekken Tag Tournament

El mejor beat'em-up tridimensional elevado a la máxima potencia









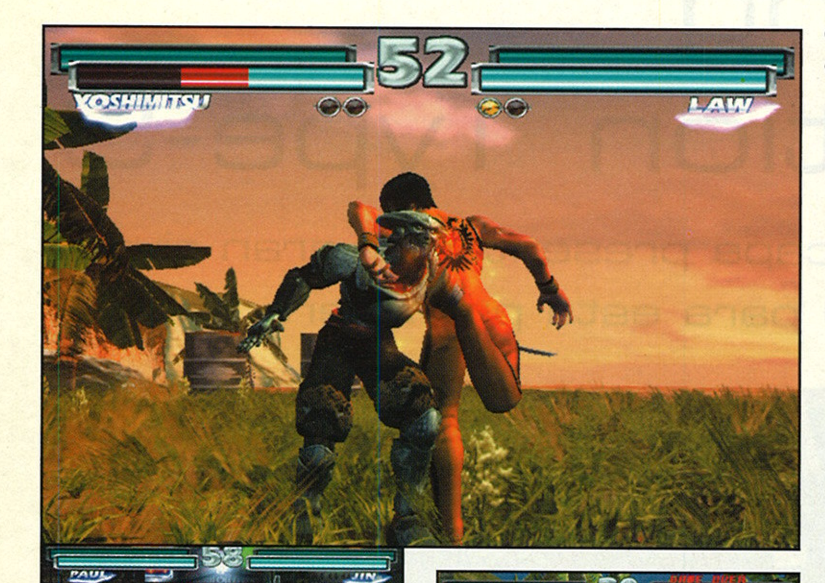


TEKKEN TAG TOURNAMENT es uno de los títulos de **PLAYSTATION 2** más esperados, no sólo por que se trata del *beat'em-up* tridimensional más completo y jugable, sino porque puede significar el *Benchmark* definitivo para evaluar la potencia real de la nueva consola de SONY, al igual que lo fue hace casi un año SOUL CALIBUR para **DREAMCAST**.

¿Recordáis los primeros días de **PLAYSTATION**? Al parecer, NAMCO pretende hacernos revivir aquellos inolvidables días, pero esta vez con **PLAYSTATION 2**. Primero, la nueva versión de RIDGE RACER, el juego de conducción más impresionante jamás creado, y ahora esta sobresaliente conversión de la **COIN-OP** **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, la cual promete ser el espejo en el que se reflejarán la gran mayoría de los *beat'em-up 3D* que aparezcan para los 128 *bits* de SONY en el futuro. El mundo está esperando a que NAMCO, al igual que hizo con SOUL CALIBUR, coloque con la conversión de **TTT** el listón «cualitativo» a una altura que ni tan siquiera ellos podrán alcanzar con muchos de sus futuros títulos. Después de la primera hornada de títulos para **PS2**, NAMCO pretende sorprender a los más optimistas con un título cuya calidad se sitúa en el futuro, en un lapso temporal en el que las técnicas de programación en **PS2** han sido depuradas hasta el límite, cuando realmente tan sólo han pasado 26 días desde la salida al mercado de la consola de SONY. Si los efectos gráficos que hasta ahora se han visto con títulos tan sorprendentes como RIDGE RACER V o KESSEN resultan impresionantes, dichos efectos quedarán obsoletos ante **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, el cual aprovechará hasta el último rescollo del *hardware* de **PLAYSTATION 2**. Las proezas gráficas más importantes conseguidas por NAMCO con **TTT** son innumerables, aunque una de las más destacables es la de las animaciones faciales, a través de las cuales los personajes gesticulan (y no me refiero a los típicos *flags* «boca abierta/cerrada», «ojos abiertos/cerrados», etc.) dependiendo de lo que les ocurra o lo que hagan en cada momento de los combates. La otra novedad importante, nunca vista antes en ningún otro *beat'em-up*, es la que hace que los personajes, al realizar cualquier golpe que implique un cierto esfuerzo, tensen sus músculos al ejecutarlo. El entorno que rodea a los personajes de **TEKKEN TAG TOURNAMENT** también resulta impresionante, sobre todo por la cantidad de elementos que los componen. Durante los combates podremos observar cómo varios personajes perfectamente modelados pululan por los fondos de una forma suave y fluida, cómo se reflejan las luces del entorno

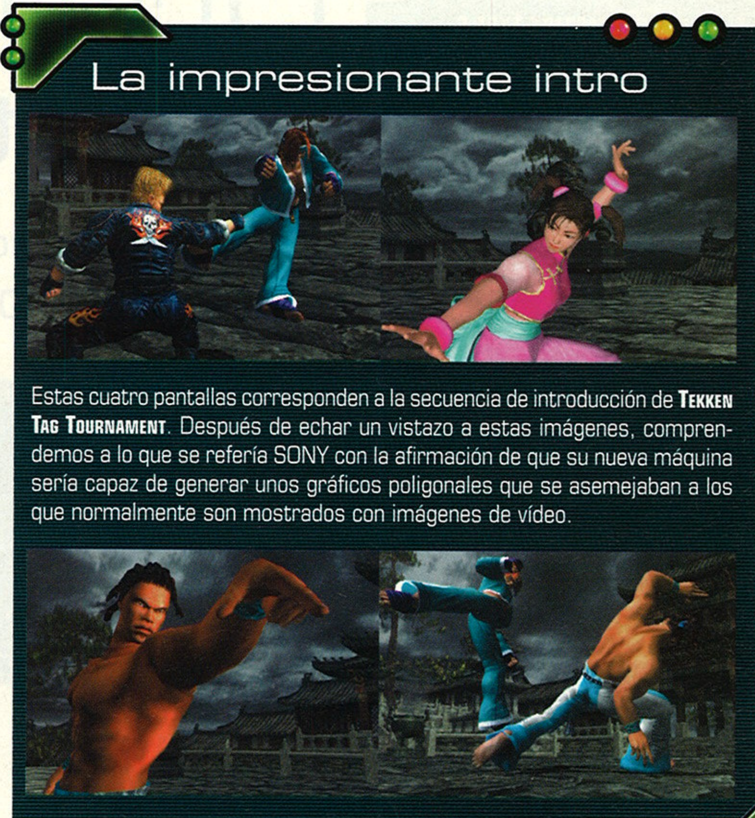












La impresionante intro

Estas cuatro pantallas corresponden a la secuencia de introducción de **Tekken Tag Tournament**. Después de echar un vistazo a estas imágenes, comprendemos a lo que se refería SONY con la afirmación de que su nueva máquina sería capaz de generar unos gráficos poligonales que se asemejaban a los que normalmente son mostrados con imágenes de vídeo.

sobre un húmedo asfalto o cómo cientos de briznas de hierba oscilan dependiendo de la fuerza con la que sople el viento, algo que también veremos reflejado en las prendas y el pelo de los luchadores. Como curiosidad en este apartado, cabe destacar que algunos escenarios, como por ejemplo el de Jin Kazama, poseen dos versiones: de día y de noche. Por lo demás, la calidad gráfica en general está perfectamente reflejada en las capturas que pueblan estas dos páginas. Después de destacar las virtudes gráficas de **Tekken Tag Tournament**, pasaremos a mostrar lo que el título de NAMCO puede dar de sí en lo que a jugabilidad se refiere, que como algunos ya sabréis, es más de lo que cualquier otro *beat'em-up* puede llegar a dar. Para empezar, lo más destacable es el hecho de que **Tekken Tag Tournament** reúne en un solo título a todos los personajes de la saga, de tal manera que podremos luchar con Bruce Irvin, Jun o Baek Doo San, aunque completamente rediseñados con respecto a la entrega de la saga donde aparecían originalmente, y con la incorporación de nuevos e impresionantes movimientos. Para los que no conozcan a estas alturas el sistema *Tag* presentado por **TTT** y ya imitado por títulos como Street Fighter EX3 o Dead Or Alive 2, diremos que consiste en la selección de dos personajes en lugar de uno, los cuales podremos intercambiar en cualquier momento del combate con el objetivo primario de salvar la vida de uno de ellos cuando esté a punto de morir y, cuando el control sobre el sistema sea absoluto, utilizarlo para realizar complicados *combos* y llaves usando simultáneamente a los dos luchadores. Podríamos rellenar decenas de páginas comentando las virtudes y las posibilidades de este peculiar sistema de juego, pero en esta ocasión intentaremos destacar las opciones y modos de juego que sólo la versión ***PS2*** posee. Lo más destacable en este aspecto es el modo para cuatro jugadores, llamado *Pair Play Mode*, el cual NAMCO nunca confirmó, pero que finalmente ha sido incluido y el cual deberá jugarse con la ayuda de un *Multitap*. En dicho modo no jugaremos con los cuatro personajes simultáneamente, sino que al pulsar el botón *Tag* el otro jugador controlará al luchador correspondiente. Además habrá un nuevo modo 1 contra 1, que resultará idéntico al sistema típico de la serie Tekken y se incluirán 2 personajes secretos, aún no desvelados. El mes que viene sentiréis toda la fuerza de **Tekken Tag Tournament**.

Doc









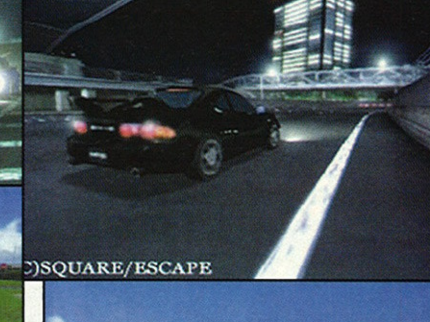




Driving Emotion Type-S

Square y Escape presentan al gran rival de GT 2000 para esta primavera


(C)SQUARE/ESCAPE


(C)SQUARE/ESCAPE

(C)SQUARE/ESCAPE

(C)SQUARE/ESCAPE



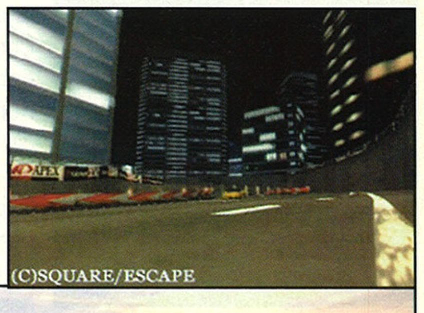
(C)SQUARE/ESCAPE

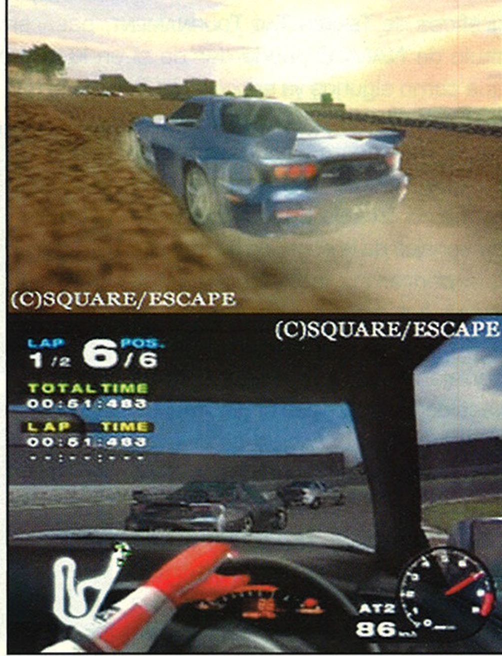
El segundo gran juego de coches de **PS2** ya es toda una realidad, y si tenemos en cuenta la pureza de sus orígenes y los vídeos que hemos podido ver en las Webs de SQUARE y ESCAPE, os podemos asegurar que se va a convertir en un duro competidor de GRAN TURISMO 2000, que todavía plantea la incógnita de su fecha de lanzamiento entre verano y otoño del presente año. Mientras leéis estas líneas, **DRIVING EMOTION TYPE-S** estará en todas las tiendas japonesas (salió el 30 de Marzo), pero no hemos podido evitar recopilar toda la información que existe hasta el momento y mostraros unas cuantas pantallas para que sufráis un poquito más hasta el mes que viene. El juego de conducción de SQUARE/ESCAPE ofrece un variado catálogo de coches reales a nuestra disposición, con el lógico predominio de marcas japonesas (Honda, Subaru, Mazda, Toyota, Mitsubishi y Nissan), pero con la prometedora inclusión de fabricantes europeos como Porsche, Alfa Romeo, BMW, TVR y Ferrari. La máxima preocupación de los creadores del juego ha sido dotar a **DETS** de un perfecto equilibrio entre realismo y control, y que sintamos la auténtica sensación de pilotar un coche. Y os podemos asegurar que la vista interior del coche (también tiene otra exterior) es la más perfecta y realista que se ha visto en un juego de este tipo. El número de circuitos iniciales asciende a cuatro, dos de ellos (Urban Highway y Provence) ofrecerán tramos diferentes dependiendo del modo de dificultad elegido (*Beginner* o *Expert*), y los otros dos serán circuitos cerrados y responden a los nombres de Suzuka y Tsukuba. También se ha incluido la modalidad *Technique*, similar a la obtención de licencias en GRAN TURISMO, y que nos planteará numerosas pruebas de dificultad creciente para que logremos poco a poco


(C)SQUARE/ESCAPE

(C)SQUARE/ESCAPE


(C)SQUARE/ESCAPE


(C)SQUARE/ESCAPE


(C)SQUARE/ESCAPE

(C)SQUARE/ESCAPE

Coches japoneses y europeos



Hasta última hora SQUARE no ha podido confirmar la esperada aparición de las marcas europeas Alfa Romeo, BMW, Porsche, Ferrari y TVR en el catálogo de adquisiciones de **Driving Emotion Type-S**. Los modelos japoneses más representativos del juego son los Honda Civic, Integra y NSX; Subaru Impreza y Legacy; Mazada Eunos Roadster y RX-7; Toyota Altezza, Celica, Chaser, MR2 y Supra; Mitsubishi Lancer, GTO y Pajero; Nissan Fairlady Z, Primera, Silvia y Skyline.



el perfecto control del vehículo. **Driving Emotion Type-S** completa su atractiva oferta con el típico modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, la posibilidad de mejorar y optimizar nuestro coche y otra característica clásica de este tipo de juegos: los espectaculares *Replays* en los que presenciaremos con todo detalle y el correspondiente despliegue de cámaras los impresionantes escenarios que recrean los circuitos, tanto diurnos como nocturnos. En el apartado técnico destacan los 60 *frames* por segundo (presentes incluso en el modo de dos jugadores), los espectaculares efectos de luz y humo (de los cuales ya hemos tenido pruebas en Ridge Racer V y en la demo de GT 2000) y la presencia de seis coches simultáneos en carrera, también como en Gran Turismo. SQUARE quiere acompañar a ***PlayStation 2*** desde sus inicios con títulos de entidad y calidad acorde con su trayectoria, buena muestra de ello es este **Driving Emotion Type-S** y otros títulos venideros, como Gekikokan Pro Baseball (cuyos gráficos os dejarán helados), All Star Professional Wrestling Ring (del que destacamos su realismo y la expresividad facial) y The Bouncer (la última sensación de DREAM FACTORY), de los que muy pronto tendréis cumplida información.

The Elf



Emotion in motion

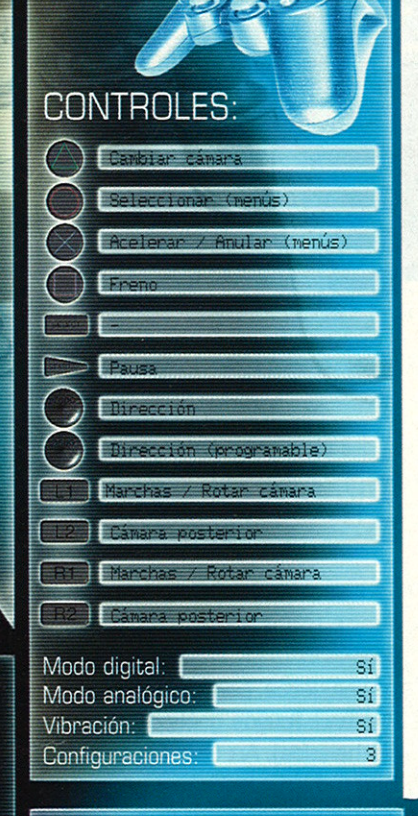


Driving Emotion Type-S ofrece una gran variedad de extras y opciones interesantes para colmar nuestras ansias automovilísticas hasta la llegada de títulos como GT 2000. Se ha hecho especial hincapié en representar con todo lujo de detalles y cámaras los fastuosos *replays*, tan de moda desde que nació el primer Gran Turismo, en los que se pondrá de manifiesto la perfecta utilización de los juegos de luces. Sobre todo en los circuitos nocturnos, que recorrerán las carrocerías de los coches e iluminarán a la perfección el entorno 3D que les da vida. Una de las modalidades estrella de **DETS** será *Technique*, que nos servirá de ayuda para aprender a controlar nuestro vehículo, gestionar las curvas a la perfección y otra serie de requisitos para sacar el máximo partido a nuestro coche. Por último decir que se ha incluido el típico e imprescindible modo de dos jugadores simultáneos a pantalla partida.



Compañía:	Namco
Grupo de programación:	Namco
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Conducción

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Coches:	6 Iniciales
Circuitos:	7 Normal + 7 Reverse
Niveles de dificultad:	3
Continues:	3
Memory Card:	420 Kb



CONTROLES:

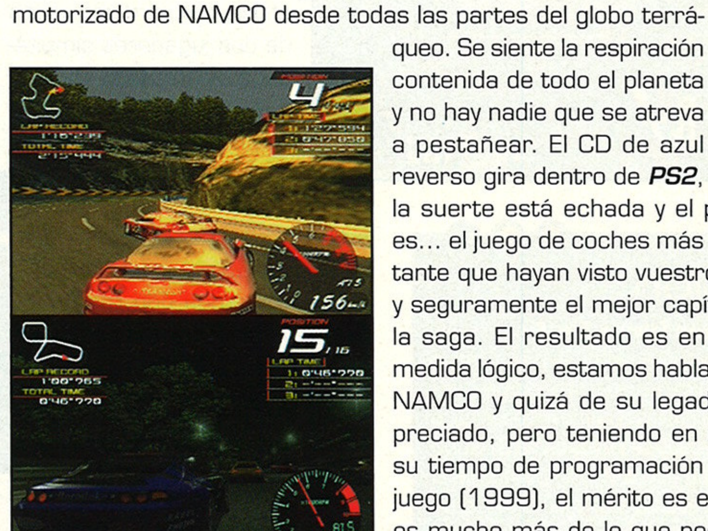
△	Cambiar cámara
○	Seleccionar (menús)
✕	Acelerar / Anular (menús)
□	Freno
Select	-
Start	Pausa
Stick izq.	Dirección
Stick der.	Dirección (programable)
L1	Marchas / Rotar cámara
L2	Cámara posterior
R1	Marchas / Rotar cámara
R2	Cámara posterior

Modo digital:	Sí
Modo analógico:	Sí
Vibración:	Sí
Configuraciones:	3

Ridge Racer V

Inyección de 128 bits para la célebre saga automovilística de Namco

Es el único RIDGE RACER que no ha nacido un tres de Diciembre, y además le ha sido encomendada la difícil misión de liderar el género de conducción en 128 *bits* y mantener el sagrado nombre de NAMCO en lo más alto del firmamento lúdico.







Millones de miradas se dirigen al mito motorizado de NAMCO desde todas las partes del globo terráqueo. Se siente la respiración contenida de todo el planeta y no hay nadie que se atreva a pestañear. El CD de azul reverso gira dentro de ***PS2***, la suerte está echada y el premio es… el juego de coches más impactante que hayan visto vuestros ojos y seguramente el mejor capítulo de la saga. El resultado es en cierta medida lógico, estamos hablando de NAMCO y quizá de su legado más preciado, pero teniendo en cuenta su tiempo de programación y la cifra que acompaña al *copyright* del juego (1999), el mérito es excesivamente asombroso. **RIDGE RACER V** es mucho más de lo que podíamos esperar del primer juego de conducción y prácticamente de todo el catálogo inicial de la consola. Es la



GRÁFICOS

El entorno vectorial supera todo lo visto hasta el momento. La luz solar y la iluminación nocturna están recreadas a la perfección. Mención de honor para el diseño de los coches.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Siguiendo la tradición de la saga, el quinto capítulo nos ofrece otra exquisita remesa de composiciones *techno*. La banda sonora eclipsa a los efectos de sonido.

TIEMPO DE JUEGO

Completar todos los modos en todos los niveles de dificultad y con la totalidad de coches os llevará un tiempo considerable. El modo *Duel* y el 99 *Trial* os mantendrán bastante ocupados.

JUGABILIDAD

Tan perfecta como en todos los capítulos anteriores. El control del coche y el sinuoso y estudiado trazado de los circuitos os pegarán a RIDGE RACER V durante lustros.



escenificación digital más cercana a lo que nos espera a partir de este momento. Si el fundador del género ya goza de esta calidad, estamos realmente ante la nueva generación de videojuegos prometida por los creadores de ***PS2***. Y ahora viene lo más difícil, pero también lo más bonito y mi auténtica misión, que no es otra que haceros sentir al otro lado de estas páginas lo que **Ridge Racer V** va a transmitiros cuando llegue el esperado día de su lanzamiento en **Europa**. Imaginad que hemos pulsado el interruptor de corriente en nuestra ***PS2***, acariciado el botón de RESET, abierto la bandeja con EJECT (bendita luz azul) e introducido el CD. Así comienza la vida de cada juego, con este sencillo pero emocionante proceso. Nuevo logo de NAMCO, sobrio pero elegantemente efectivo, pantalla de presentación que cambia su fondo de azul a rojo y... una escena aérea nos muestra Ridge City en todo su esplendor, acompañada de la característica voz que siempre humaniza a los Ridge Racer. He aquí que emerge la figura de Ai Fukami, la nueva diva virtual de la saga tras la inolvidable Reiko Nagase, que muestra sus inalcanzables encantos, flirtea con la cámara y da el banderazo de salida a una vertiginosa sucesión de imágenes. Una *intro* protagonizada por su escultural figura, por frases como *a new beginning, jump to the rythm* o *push it to the limit* y un emocionante duelo entre los Rivelta Mercurio y Solare. Son tan sólo cincuenta segundos de secuencias generadas en tiempo real por ***PS2*** y una acertada composición de Boom Boom Satellites, pero servirán para marcar una nueva época en nuestro ya acomodado espectro de sensaciones audiovisuales. Pero todavía no ha llegado lo mejor, ya que si no pul-





La historia del mito

Ridge Racer
03-12-1994



Ridge Racer Revolution
03-12-1995



Rage Racer
03-12-1996



Ridge Racer Type 4
03-12-1998



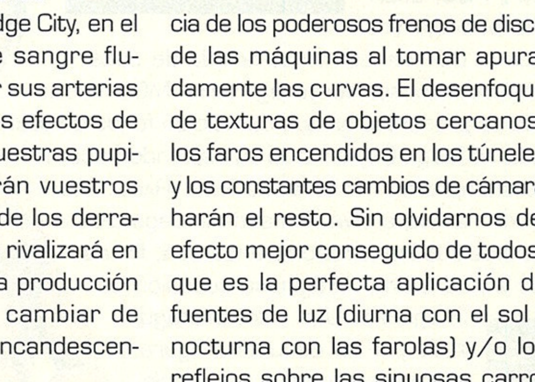
Ridge Racer V
04-03-2000



Este pequeño homenaje gráfico a la saga RR os permitirá retroceder en el tiempo y recordar con cariño la notable evolución de cada uno de sus capítulos. Todas las entregas mantienen intacta esa jugabilidad que les ha convertido en clásicos.





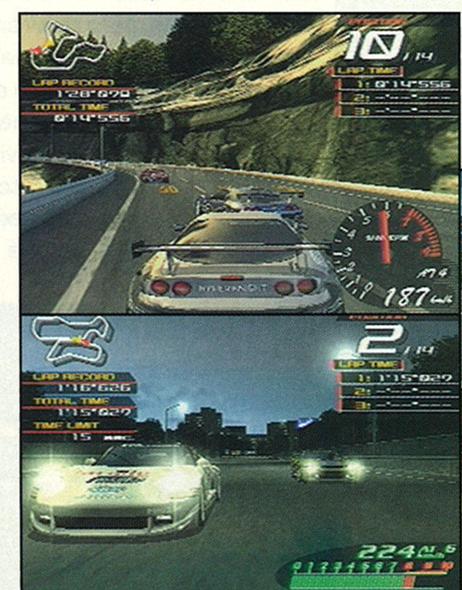


samos START en un corto espacio de tiempo, aparecerá nuestro amigo inseparable *Now Loading* y nos obsequiará con un soberbio *Replay* en el que se darán cita, junto al vertiginoso devenir de los vehículos, los casi infinitos efectos gráficos especiales incluidos de serie en el *hardware* de ***PS2***. Las cámaras vuelven a trasladarnos a un escenario artificial pero rebosante de vida, cualquiera de los circuitos de Ridge City, en el que en vez de sangre fluyen coches por sus arterias vectoriales. Los efectos de luz dilatarán vuestras pupilas y entornarán vuestros ojos, el humo de los derrapes y frenazos rivalizará en realismo con la producción de chispas al cambiar de marcha, o la incandescencia de los poderosos frenos de disco de las máquinas al tomar apuradamente las curvas. El desenfoque de texturas de objetos cercanos, los faros encendidos en los túneles y los constantes cambios de cámara harán el resto. Sin olvidarnos del efecto mejor conseguido de todos, que es la perfecta aplicación de fuentes de luz (diurna con el sol y nocturna con las farolas) y/o los reflejos sobre las sinuosas carrocerías de los imaginarios bólidos de NAMCO. Presenciar el magno espectáculo que supone la iluminación que representa el día, la tarde y la noche te hará olvidar todo lo que has visto en cualquier máquina. Parece que uno de los mayores empeños de SONY a la hora de completar el insondable *hardware* de su máquina era reproducir fielmente todos los elementos y factores de la naturaleza. Después de ver **RIDGE RACER V** se puede afirmar que lo han conseguido, llegando incluso a mejorarlos en lo que parece una obra de auténticos dio-



Detalles Made in Namco

Todos y cada uno de los aspectos estéticos del juego han sido cuidados hasta el más mínimo detalle. Los menús muestran una sobria exquisitez y están animados, la presentación de los nuevos coches y motores es mostrada con sorprendentes efectos de luz e incluso la elección de momento del día para el *Time Attack* variará de tonalidad según activemos *day*, *evening* o *night*.





Las Seis bestias

FIARO - KAMATA



TOREADOR - DANVER



SOLARE - RIVELTA



FORTUNE - KAMATA



MERCURIO - RIVELTA



E.O. HIMMEL



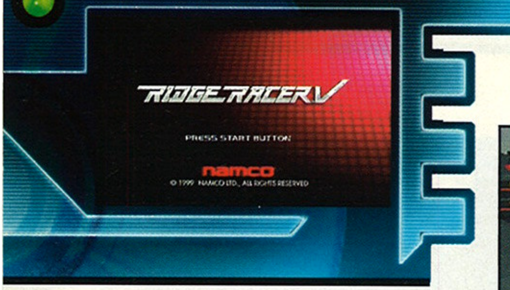
Al principio contaremos con cualquiera de estos seis vehículos para competir. Los otros tendremos que conseguirlos en el modo secreto *Duel*.

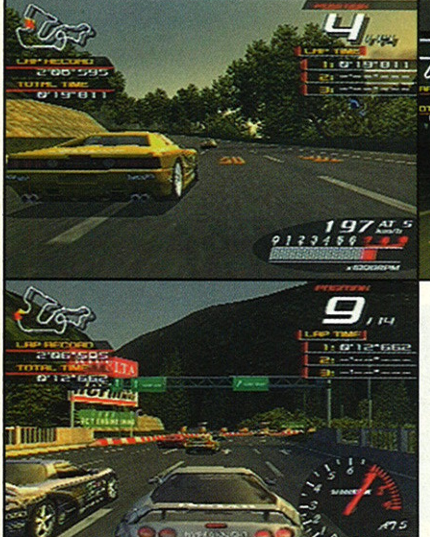


ses. Una vez curados del *shock* emocional accederemos al menú principal de **Ridge Racer V**. Elegante, directo y con la inquieta silueta transparente de Ai Fukami dibujándose sobre el fondo. La lista de posibilidades asciende a cinco, y son *New Entry*, *Continue*, *VS*, *Load* y *Option*, todas ellas de significado obvio. Tras elegir *New Entry* seleccionaremos nivel de dificultad, el nombre del equipo, del conductor y el color principal del coche entre cuatro tonalidades básicas. En el segundo menú, con logotipos animados tremendamente resultones y una estética muy personal, podremos entrar en los modos de competición, cambiar los colores de nuestro vehículo o visitar el garaje para hacer recuento de nuestras preciadas posesiones (coches, motores, copas, medallas...). Si seleccionamos *Race* entraremos de lleno en el circo de emociones fuertes de **Ridge Racer V** con las modalidades *Grand Prix*, *Time Attack* y *Free Run*, a las que se sumarán más adelante el modo *Duel* y *99 Trial* si cumplimos una serie de requisitos. Esto es lo que ofrece a grandes rasgos **Ridge Racer V**. Y ya que esta última parte referente a los menús y opciones ha sido un poco fría, trataremos ahora aspectos más candentes de **RRV**, como los seis coches a los que tendremos acceso desde el principio, con un musculoso y atractivo diseño (los grafistas y diseñadores de NAMCO se van superando con cada capítulo) y que obedecen a nombres tan sugerentes como Kamata Fiaro, Danver Toreador, Rivelta Solare y Mercurio, Kamata Fortune o Himmel E.O. Cada uno tendrá sus correspondientes parámetros de aceleración, velocidad, control y la correspondiente modalidad de gestionar las curvas, ya sea anticipando la frenada o derrapando de esa manera tan peculiar que ha acompañado a todos los títulos de la saga. En referencia al número de circuitos, se ha optado una vez más por un gigantesco trazado por los dominios de Ridge City, en el que



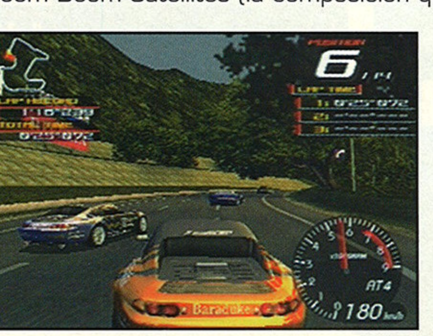






existen seis variaciones posibles (Sunny Beach, Green Field, Park Town, Outer Pass, Above the City y Bayside Line) y un circuito oval que rodea al aeropuerto de la ciudad. Pero todo lo dicho tiene relativa importancia en comparación con la mágica sensación de ponerte a los mandos de un coche y sentir la jugabilidad Ridge Racer a través del *control pad*. Por mucho que evolucione la saga y por muchos *bits* que se sumen a la *CPU*, la magia y atracción que produce Ridge Racer en el jugador siempre será la misma: una indescriptible sensación de libertad, de auténtica velocidad, de emoción, de riesgo, de satisfacción... Serás capaz de aislarte de todo lo que te rodea y de centrar tu atención tan sólo en el trazado del circuito y en el siguiente coche a adelantar, y no te importará recorrer sus trazados una y mil veces, porque cada vez sentirás mayor dominio sobre la máquina y la situación. Esto lo hemos sentido con todos y cada uno de los capítulos, pero con el paso a los 128 *bits* se ha acentuado un poco más: todo es más real, más nítido y perfecto, casi tangible. Cuando sintáis cómo la luz solar baña uno de los laterales del coche y os hace entornar los ojos, una reconfortante sensación de calor recorrerá vuestro cuerpo. Así como también sentiréis frío al atravesar la zona de la playa en los recorridos nocturnos. **Ridge Racer V** engañará deliberadamente a tus sentidos, y una vez que hayas acabado la carrera te volverá a meter de lleno en el fragor de la batalla motorizada con los ya mencionados *Replays*, en los que podremos cambiar de vista entre cuatro diferentes con el triángulo o rotar el coche en dos de las cámaras con R1 y L1. El apartado audio también ha contribuido al éxito de la serie, y una vez más se vuelve a contar con una generosa y brillante colección de melodías *techno* en las que han participado nombres tan insignes como Sanodg (con su Rarehero 2000), Boom Boom Satellites (la composición que acompaña a los créditos es perfecta) o Mijk van Dijk. Ridge Racer ha nacido para ser ambientado y jaleado por estos pasajes musicales. Forman parte del cúmulo de sensaciones. ¡Ah!, si quieres disfrutar con las 17 composiciones, NAMCO ha preparado un completo *Music Player* para ti. LLegados a



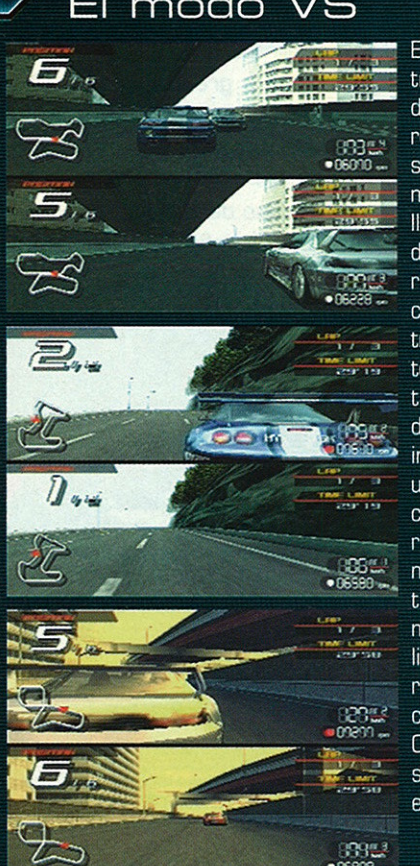


El color del éxito

Aunque al principio elegiremos, entre cuatro posibles, el color que tendrá nuestro vehículo, en la opción *Design* podremos «customizar» a nuestro gusto la apariencia cromática del mismo. Tendremos la oportunidad de elegir entre tres patrones diferentes para mostrar los colores (*line*, *two-tone* y *tricolor*); editar la paleta de color o utilizar uno de las 16 tonalidades disponibles; almacenar hasta tres combinaciones de color diferentes o utilizar uno de los cuatro ejemplos disponibles. También podremos seleccionar el color de las llantas entre tres diferentes.



El modo VS



Es el único fallo que hemos encontrado en el genial juego de conducción de NAMCO, y viendo el resultado, la mejor opción habría sido prescindir de él. Tiene dos modalidades, la primera de ellas, llamada *VS Normal*, enfrentará a dos jugadores en pos de la victoria; y la segunda, *VS GP*, añadirá cuatro vehículos en el circuito controlados por la consola. Aunque a tenor de lo visto en estas tres pantallas parezca que esta modalidad cumple su cometido, es imperdonable que no nos permita utilizar una vista externa del vehículo y sobre todo que el escenario se cree ante nuestras propias narices, a escasos metros de nuestro vehículo. Afortudamente se mantiene la suavidad de las modalidades para un jugador, pero esperamos que NAMCO no vuelva a cometer un error de este tipo. Como hemos dicho antes, hubiera sido más lógico no haberlo incluido en la versión final.

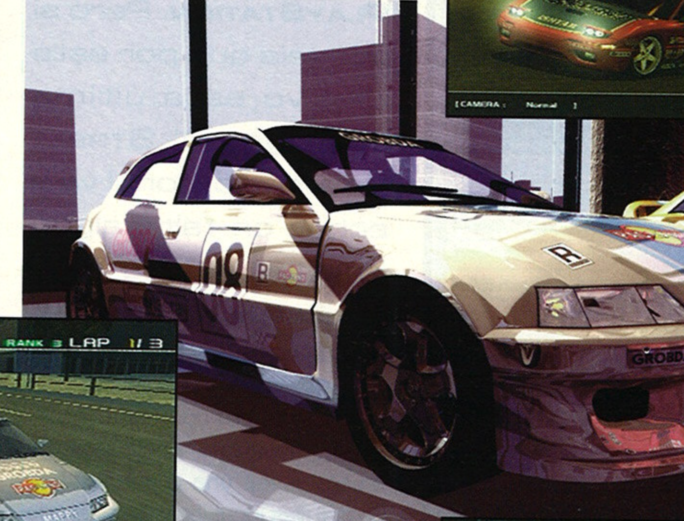


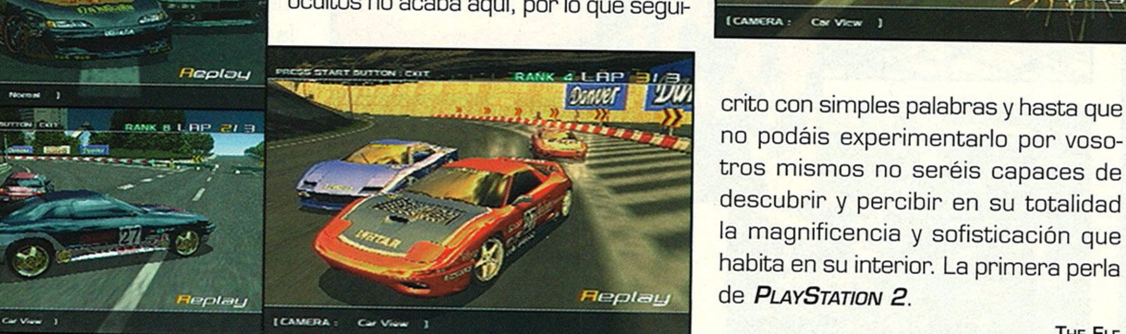




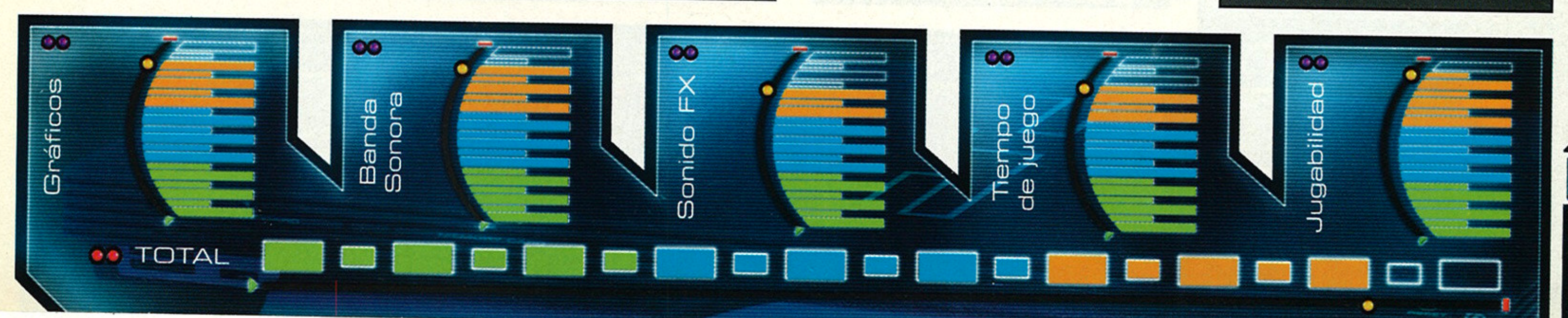

este punto seguro que alguien quiere obtener información sobre los extras y secretos del juego. Pues bien, de momento hemos podido averiguar que si completamos la modalidad *Time Attack* en formato *standard* y *extra* podremos acceder al modo *Duel* y *99 Trial* respectivamente. El *Duel Mode* nos propone una serie de carreras contra coches secretos. Si logramos alcanzar la meta antes que ellos obtendremos estos vehículos que responden a los nombres de Danver Spectra, Rivelta Crinale, Solort Rumeur y Kamata Angelus. Otro de los atractivos secretos del juego es la posibilidad de acceder al *Pac Man Mode* si sumamos una cantidad igual o superior a 3.000 kilómetros. En este modo podremos disfrutar de curiosas carreras del célebre Pac-Man contra los fantasmas. Y sospechamos que la lista de extras ocultos no acaba aquí, por lo que seguiremos investigando. Antes de concluir quiero advertiros que el único pero existente, la única «mancha», es el modo de dos jugadores simultáneos que, aunque mantiene una suavidad intachable, presenta un molesto efecto de neblina pocos metros delante de nuestro vehículo, y además, inexplicablemente, no permite utilizar la vista externa del coche. Misterios de la vida. Pero no me parece justo despedir así al nuevo estandarte y referencia absoluta de los juegos de conducción, porque **RIDGE RACER V** es el único juego en la actualidad que no puede ser descrito con simples palabras y hasta que no podáis experimentarlo por vosotros mismos no seréis capaces de descubrir y percibir en su totalidad la magnificencia y sofisticación que habita en su interior. La primera perla de ***PLAYSTATION 2***.





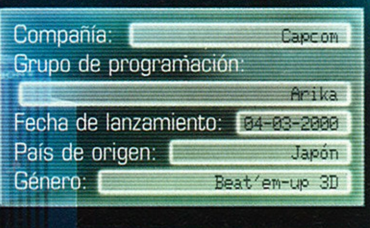


THE ELF



Street Fighter EX3

La popular saga de Arika estrena el género de la lucha en PlayStation 2



Compañía:	Capcom
Grupo de programación:	Arika
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Beat'em-up 3D

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-4
Vidas:	1
Fases:	7 escenarios
Niveles de dificultad:	3
Continues:	Infinitos
Memory Card:	16 Kb



CONTROLES:

△	Puño medio
○	Patada media
✕	Patada débil
□	Puño débil
Select	
Start	Pausa
	-
L1	Programable
L2	Programable
R1	Puño fuerte
R2	Patada fuerte

Pad digital:	Sí
Stick analógico:	No
Vibración:	Sí
Configuraciones:	1+Programables

Tres meses separan **STREET FIGHTER EX3** de su anterior entrega, aparecida para ***PLAYSTATION***. Pero si pensáis que por este motivo esta última entrega del STREET FIGHTER poligonal va a echar en falta algún detalle, estáis muy equivocados porque, aunque no incluye las novedades más importantes que una secuela de un *beat'em-up* pueda tener, como pueden ser nuevos personajes, posee una gran cantidad de detalles jugables y visuales que justifican perfectamente el 3 de su título. La saga de ARIKA ha evolucionado terriblemente con esta última incorporación, tanto en el terreno jugable como, lógicamente, en el visual, como se puede comprobar claramente por las pantallas que adornan estas cuatro páginas. Gracias a la potencia del *hardware* de ***PS2***, en **STREET FIGHTER EX3** se ha cuidado el detalle de todos y cada uno de los elementos gráficos hasta un límite insospechado, permitiendo incluso la aparición simultánea de más de cinco personajes en pantalla sin ningún tipo de ralentización o esfuerzo por parte de la nueva máquina de SONY. Los escenarios en los que tienen lugar los combates son, por difícil que pueda parecer, muy superiores en detalle a los de SOUL CALIBUR, y además incluyen un vistoso efecto







GRÁFICOS

Este es uno de los títulos, de entre los pocos que han salido hasta ahora, que comienza a dar pruebas del tremendo potencial gráfico que la recién llegada *PLAYSTATION 2* atesora.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Al igual que en los anteriores títulos de la saga, Arika ha sabido dotar a **STREET FIGHTER EX3** de una banda sonora y unos efectos de sonido realmente buenos e impresionantes.

TIEMPO DE JUEGO

Como suele ocurrir con este tipo de juegos, le sacaremos un mayor provecho jugando a dobles, pero el modo *Edit* le asegura muchas más horas que la mayoría de los *beat'em-up* actuales.

JUGABILIDAD

Si a la completa jugabilidad que los dos anteriores STREET FIGHTER EX poseían le añadimos que recupera a Sakura, que añade el modo *Edit* y un impresionante *Tag Battle*, no se puede pedir más.





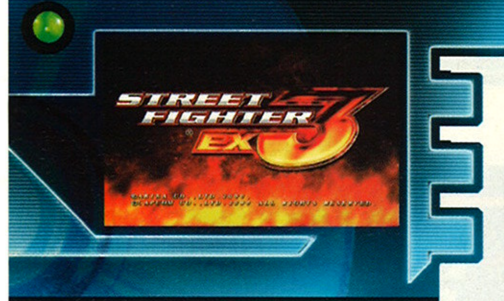
parallax 3D que los hace doblemente impresionantes. Los luchadores han sido modelados de un modo más espectacular aún que los fondos, recreando en sus caras todo tipo de expresiones (aunque en algunos casos preferimos los rasgos que poseían en las dos anteriores entregas) y en sus vestiduras detalles como dobleces o una animación de lo más real en el caso de prendas como faldas o cintas como la que Ryu lleva en su cabeza. Lo normal, teniendo en cuenta que **Street Fighter EX3** es uno de los primeros títulos aparecidos para ***PS2***, es que centremos toda nuestra atención en la gran cantidad de detalles de calidad que conforman el apartado gráfico, algo que si bien dejará un poco frío a los más exigentes, satisfará con creces las expectativas de los aficionados a los *beat'em-up 3D*. Sobre todo a la hora de presentar los combates o la *intro*, en la que podremos observar como Ryu y Ken, generados por el chip gráfico de ***PS2***, se «zurran» en un detallado entorno junto a una pequeña cascada. Eso sí, si bien el apartado gráfico se acerca al sobresaliente, las novedades más relevantes que el título de ARIKA presenta se harán tangibles en cuanto agarremos el mando y juguemos nuestra primera partida. Aunque, tal y como hemos comentado al principio del texto, **SF EX3** no incluye ningún nuevo personaje «real» (más adelante lo explicaremos), a pesar de que rescata a Sakura del primer SF EX Plus Alpha, el juego incluye una gran cantidad de novedades con respecto a las anteriores entregas de la saga. La más importante de ellas, siguiendo los pasos de Tekken Tag Tournament o Dead Or Alive 2, es la inclusión de un peculiar sistema de combate por parejas que irá alternandose en el modo *Arcade* con *Team Battle* y con varios *Dramatic Battle* de 1 vs 3, 2 vs 1, etc. El versátil sistema de cambio de personaje nos permitirá realizar impresionantes *combos* entre los dos luchadores, ya que, aunque al hacer salir a nuestro luchador del «banquillo» tendremos que esperar unos segundos hasta tener la posibilidad



Edición de personaje



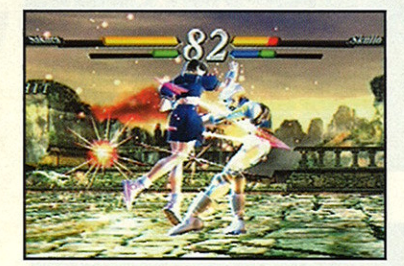
Además del modo Tag Team, **Street Fighter EX3** alberga novedades tan impresionantes como este Edit Mode. Dicho modo sustituye al adictivo Expert Mode que las conversiones a **PSX** de los dos primeros SF EX poseían, haciéndolo más divertido y útil. Nuestro cometido será realizar los movimientos que nos son requeridos, al igual que en el Expert, aunque en esta ocasión recibiremos puntos de experiencia, los cuales nos servirán para comprar nuevos golpes. De tal manera que en pocos minutos nos encontraremos con movimientos que requieren la adquisición de un específico movimiento especial, con lo cual, a no ser que lo compremos no pasaremos de ahí. Una vez creado nuestro personaje a base de comprar golpes, que en la mayoría de los casos están sacados de otros personajes de la saga como Allen, podremos utilizarlo en cualquier modo de juego, incluido el Original Mode.

















de cambiarlo, podremos realizar impresionantes *combos*. Un buen ejemplo sería este: nuestro equipo está formado por Ryu y Ken, llevamos a Ryu y golpeamos al oponente con un puño fuerte; combinamos dicho golpe con la acción de cambiar al personaje; mientras Ken sale, podremos ejecutar un *Hadoken* con Ryu y terminarlo con un *Shinkuu Hadoken* para, mientras, seguir machacando el mando para hacer que Ken, al hacerse «jugable», realice un *Shinryuken* (especial de *Shoryuken*), restando al oponente una ingente cantidad de energía.





Si esto no fuera suficiente, la gente de ARIKA ha incluido nuevos movimientos *Tag Only* como el *Critical Parade* (que permitirá sacar a nuestros dos luchadores al mismo tiempo contra uno solo e indefenso) o el *Meteo Tag Combo* (el cual utilizará las tres barras de *super* del personaje activo con el objetivo de restarle al oponente hasta un 90% de su energía). Puestos a enumerar nuevas técnicas y movimientos de **Street Fighter EX3**, podríamos hablar de golpes como el *Hard Attack* (que se realiza pulsando los dos golpes medios y funciona de un modo similar al *Guard Break* de los anteriores SF EX, aunque sin restar ninguna barra de *super)*, o el *Momentary Combo* (que nos ofrece la posibilidad de cancelar un golpe especial, que no un *super*, en otro pulsando tan sólo un puño o una patada en el momento adecuado tras el impacto de nuestro primer golpe especial sobre el oponente. Como no podía ser de otra forma, ARIKA no se ha olvidado de incluir un nuevo *Expert Mode* en este **Street Fighter EX3**, al igual que lo hizo con sus dos primeros títulos. En este caso es mucho más completo y útil que en las dos primeras entregas de



El nuevo Tag Mode

Una de las novedades más significativas de **Street Fighter EX3** es su modalidad Tag. Similar en algunos aspectos al de Tekken Tag Tournament, en este nuevo modo elegiremos a dos personajes que intercambiaremos a voluntad durante el transcurso del combate. Con un poco de habilidad, comenzaremos un combo con un luchador y lo terminaremos con el otro.







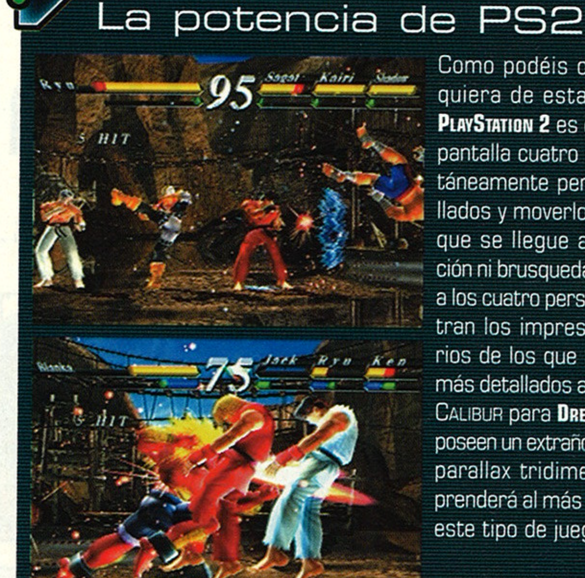
la saga, en las cuales tan sólo servía para aprender algún que otro *combo* (algunos de ellos imposibles), sacar cierto modo secreto y, por supuesto, darnos un pequeño respiro con respecto a los típicos combates contra la CPU. En **SF EX3** dicho modo ha sido denominado *Character Edit Mode*, en el cual tendremos que empezar con un personaje llamado Ace, sin ningún golpe especial de ningún tipo y, a medida que vayamos superando pruebas de defensa y ataque similares a las del *Expert Mode* de los primeros STREET FIGHTER EX, deberemos comprar nuevos golpes especiales con los puntos de experiencia con los que seremos recompensados (algunos procedentes de personajes de la saga que no aparecen en este SF EX, como es el caso del *Justice Fist* de Allen). Una vez adquiridos los golpes que más se adecúen a nuestros gustos, y asegurándonos de tener al menos un *super* por la cuenta que nos trae, podremos utilizar a Ace como personajes principal en todos los modos, incluido el *Arcade*. Ya veis que **STREET FIGHTER EX3**, a pesar de parecer programado a marchas forzadas debido al corto lapso de tiempo entre éste y su anterior entrega, ha sido creado de un modo excepcional y atesora una gran cantidad de novedades, tanto jugables como gráficas, que dignifican de un modo absoluto la cifra que adorna su título. De hecho, y hasta la salida de TEKKEN TAG TOURNAMENT y DEAD OR ALIVE 2, **STREET FIGHTER EX3** es uno de los *beat'em-up* actuales más completos, ya que une en un solo título una impresionante jugabilidad que supera con creces a la de sus dos anteriores entregas; un nuevo modo historia, por llamarlo de alguna manera, que nos mantendrá enganchados olvidándonos de las típicas palizas contra la máquina, y un apartado gráfico que sólo un *hardware* tan potente como ***PLAYSTATION 2*** podría manejar con tanta soltura. Como guinda final, y para los que ya estéis ansiosos de echar el guante a **SF EX3**, nada más ver las pantallas y a falta de más de cinco meses hasta la salida de ***PS2*** en **España**, os confirmaremos que VIRGIN INTERACTIVE (no podía ser de otra manera) será la compañía encargada de traernos la versión *PAL*.

Doc





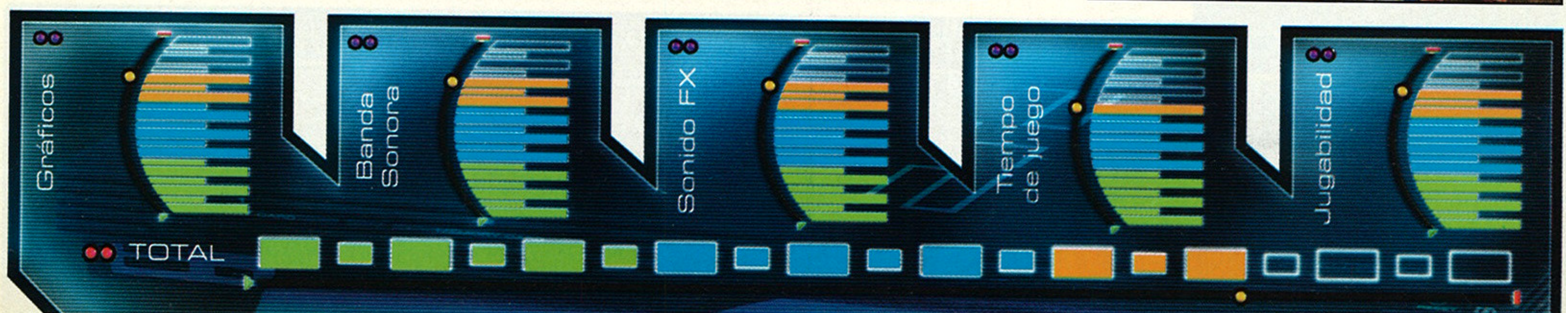
La potencia de PS2



Como podéis observar en cualquiera de estas dos pantallas, **PLAYSTATION 2** es capaz de poner en pantalla cuatro personajes simultáneamente perfectamente detallados y moverlos suavemente sin que se llegue a notar ralentización ni brusquedad alguna. Sumado a los cuatro personajes, se encuentran los impresionantes escenarios de los que **SF EX3** hace gala, más detallados aún que los de SOUL CALIBUR para **DREAMCAST**, los cuales poseen un extraño y mareante efecto parallax tridimensional que sorprenderá al más experimentado en este tipo de juegos.



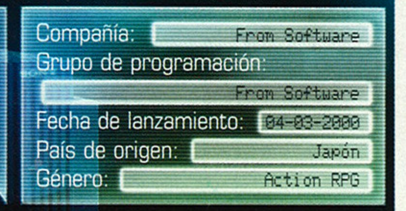






Eternal Ring

From Soft. inaugura el catálogo de PS2



Compañía:	From Software
Grupo de programación:	From Software
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Action RPG

Formato:	DVD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1
Vidas:	1
Fases:	-
Niveles de dificultad:	1
Continues:	No
Memory Card:	100 Kb



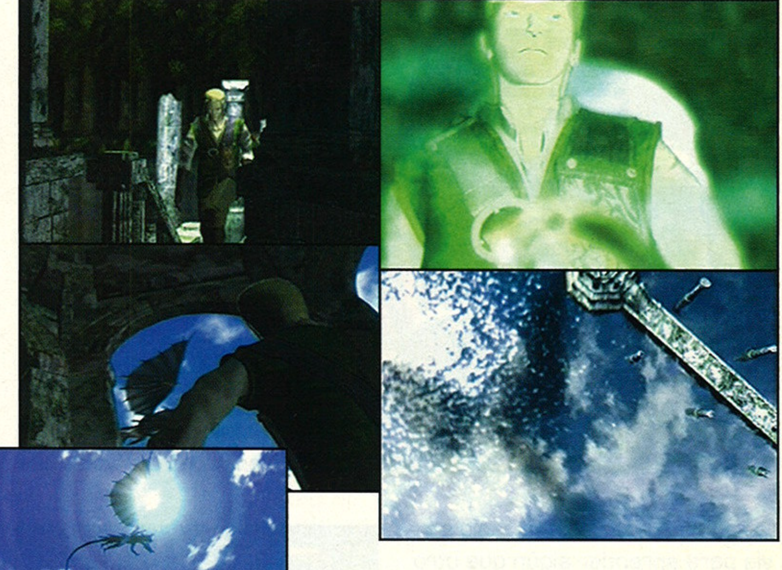
CONTROLES:

△	Ataque - Ayuda
○	Acción - Correr (con anillo)
✕	Cancelar
□	Magia
Select	Inventario
Start	Atajo para ítems
Stick	-
Stick	-
L1	Deslizarse izquierda
L2	Mirar abajo
R1	Deslizarse derecha
R2	Mirar arriba

Pad digital:	Sí
Stick analógico:	No
Vibración:	Sí
Configuraciones:	4

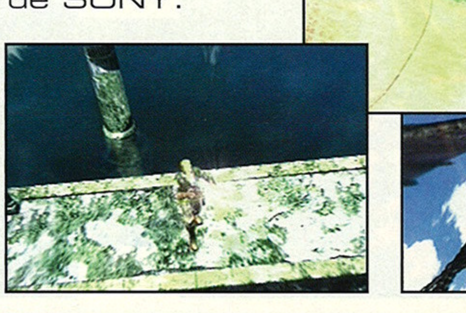




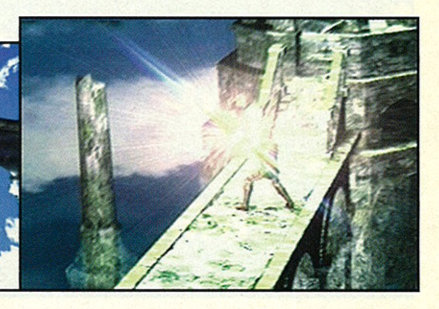


FROM SOFT. fue una de las primeras compañías a la hora de desarrollar *software* para **PLAYSTATION** y, con el lanzamiento de **PS2**, ha vuelto ha incluir uno de sus títulos inaugurando el catálogo de la nueva bestia de SONY.

ETERNAL RING ha sido el primero en ver la luz el mismo día del lanzamiento de la consola. Aunque FROM SOFTWARE ya tiene preparados tres títulos más para ampliar el catálogo de ***PS2***: EVERGRACE, un *RPG* de corte clásico que estará en las tiendas niponas en Abril; ARMORED CORE 2, perteneciente a la serie más famosa de esta compañía en **Japón**, y KING'S FIELD IV, último capítulo de la saga del mismo nombre y con un estilo propio que se ha dejado sentir en la creación de **ETERNAL RING**. Estamos ante un *action RPG* en primera persona, donde los combates se desarrollan en tiempo real, pero sin utilizar un sistema como el de ZELDA 64, que nos permitía encarar a nuestros enemigos automáticamente con sólo apretar un botón. En **ETERNAL RING** lo tendremos que hacer manualmente. Es decir, si peleamos contra un cangrejo







GRÁFICOS

Las cavernas resultan un tanto repetitivas, pero cuando salimos al exterior nos encontramos con una auténtica maravilla, y queda muy claro que esto no podría hacerse nunca en *PLAYSTATION*.

BANDA SONORA / SONIDO FX

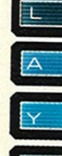
El estilo de la banda sonora sigue el mismo esquema que la de la saga KING'S FIELD. Melodías orquestales repetitivas, aunque en está ocasión hemos encontrado mayor variedad de composiciones.

TIEMPO DE JUEGO

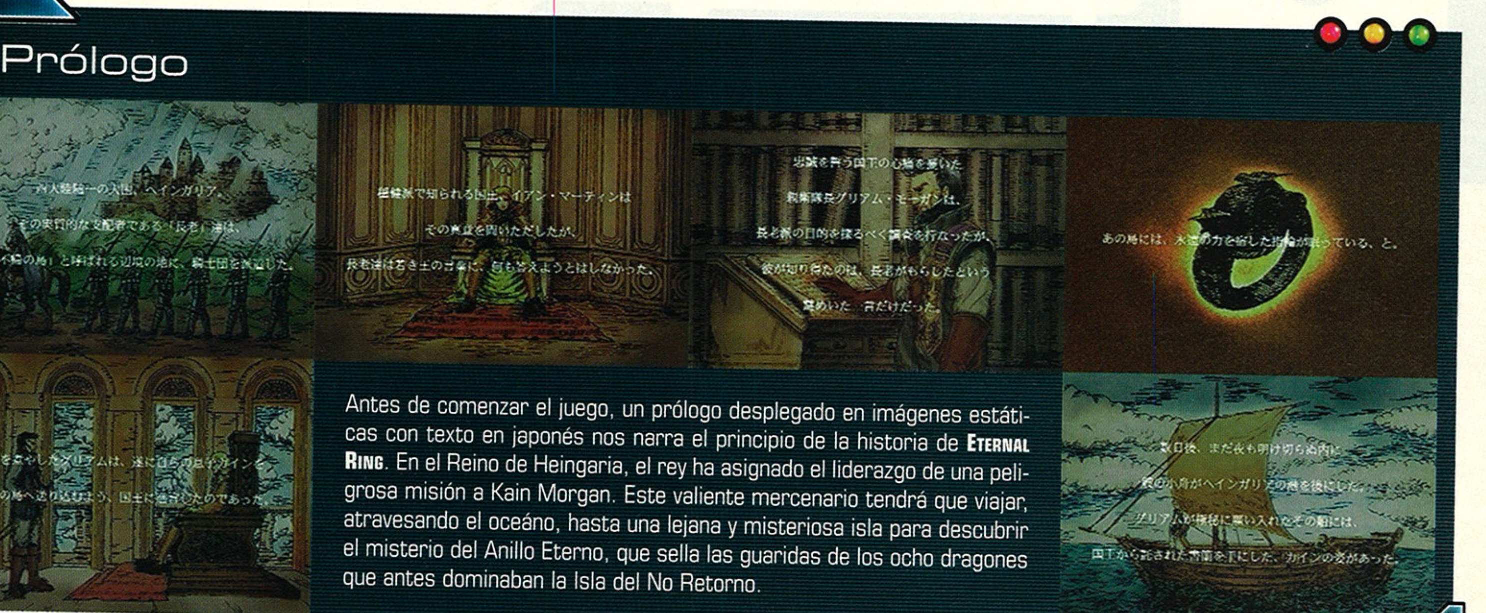
Como todo buen *RPG* que se precie, **ETERNAL RING** nos mantendrá ocupados bastante tiempo para hallar los ocho dragones en sus respectivas zonas, sin contar los secretos.

JUGABILIDAD

Los combates a tiempo real tienen su encanto, aunque se echa en falta un sistema como el de ZELDA 64 para fijar el objetivo. Además, la historia se puede seguir a pesar del idioma.

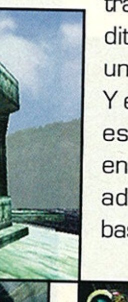
Prólogo



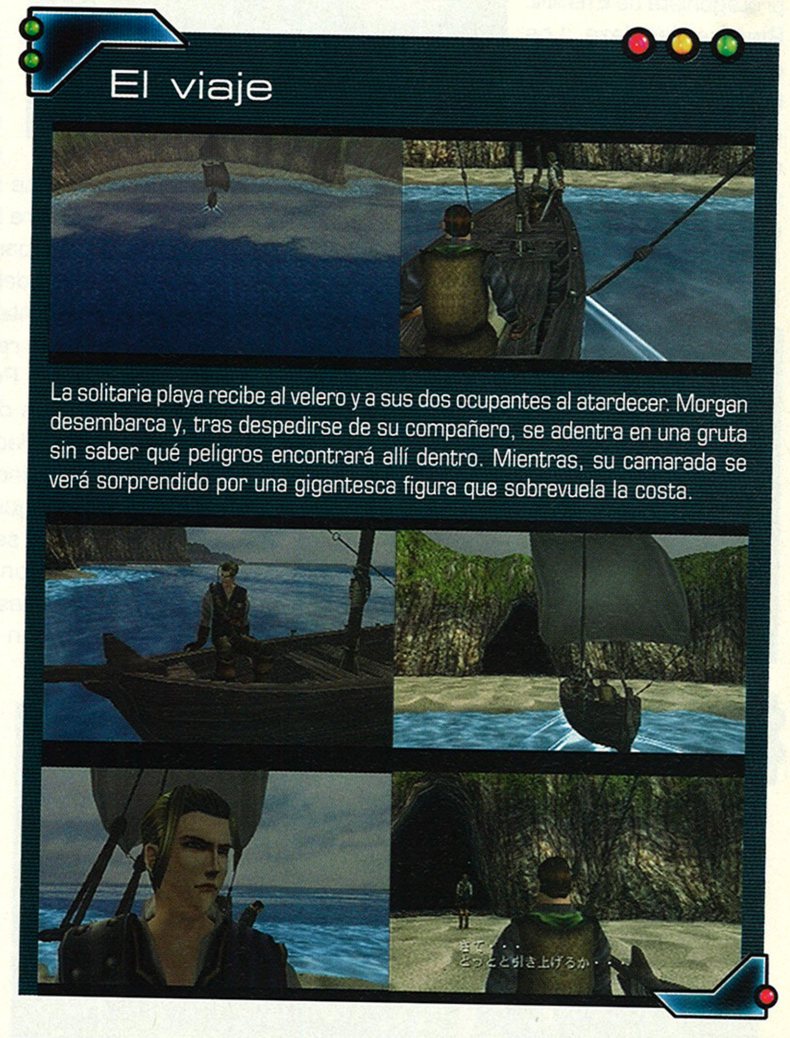
Antes de comenzar el juego, un prólogo desplegado en imágenes estáticas con texto en japonés nos narra el principio de la historia de **Eternal Ring**. En el Reino de Heingaria, el rey ha asignado el liderazgo de una peligrosa misión a Kain Morgan. Este valiente mercenario tendrá que viajar, atravesando el océano, hasta una lejana y misteriosa isla para descubrir el misterio del Anillo Eterno, que sella las guaridas de los ocho dragones que antes dominaban la Isla del No Retorno.



que se arrastra por el suelo, no nos quedará más remedio que mirar hacia abajo para que nuestra espada impacte sobre el animal, y si se trata de una mariposa esparciendo el veneno de sus alas sobre nuestra cabeza, habrá que utilizar el botón para levantar la vista y así poder terminar con la amenaza. Algunos pueden criticar este aspecto, aunque también ajusta un poco más la dificultad del juego, ya que deberemos ser nosotros los que mejoremos nuestra habilidad en el combate. Algo muy importante, sobre todo con los seres que lanzan proyectiles, es aprender a utilizar R1 y L1, que nos permiten deslizarnos hacia los lados (como ocurre en los *shoot'em-up* en primera persona). Pero no sólo atacaremos haciendo uso de las armas (que iremos adquiriendo a lo largo de la aventura, ya sea comprándolas a un mercader o simplemente encontrándolas perdidas en algún recóndito lugar), ya que la magia será un factor a tener muy en cuenta. Y es que, tratándose de un *RPG*, este elemento no podía faltar en **Eternal Ring**. El sistema ideado por FROM SOFTWARE se basa en los poderes que adquiere

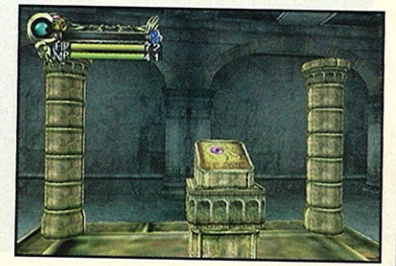


El viaje



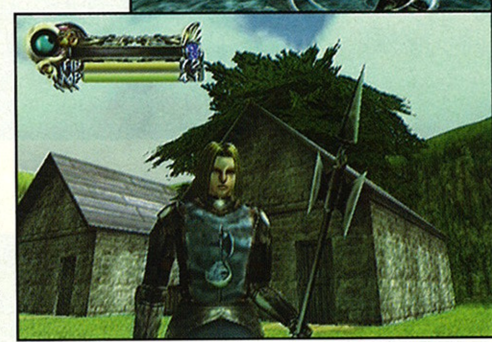
La solitaria playa recibe al velero y a sus dos ocupantes al atardecer. Morgan desembarca y, tras despedirse de su compañero, se adentra en una gruta sin saber qué peligros encontrará allí dentro. Mientras, su camarada se verá sorprendido por una gigantesca figura que sobrevuela la costa.



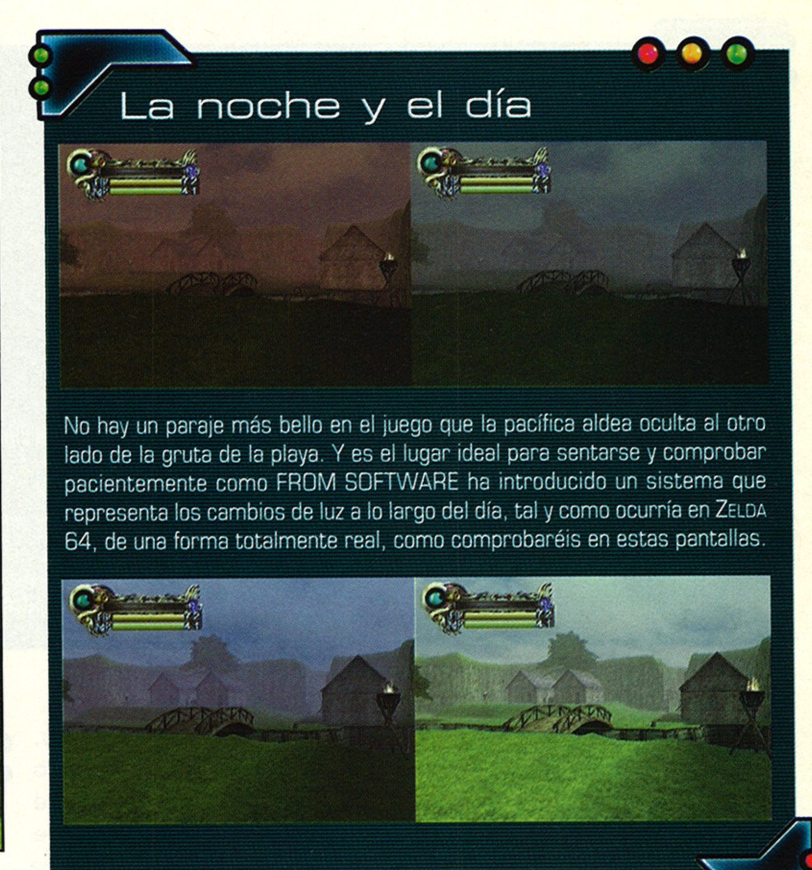






el protagonista, Morgan Kain, cada vez que consiga un anillo. Por ejemplo, lanzar bolas de fuego, que además de liquidar a los enemigos más engorrosos, le permitirá abrir puertas selladas por el hielo o adquirir mayor velocidad al desplazarse en su entorno, siempre teniendo en cuenta que sólo puede acarrear cinco anillos a la vez (uno para cada dedo de la mano). Ha habido varias críticas a la lentitud con la que el protagonista de **ETERNAL RING** se desplaza. Los que conozcan la saga KING'S FIELD sabrán que esto siempre ha sido una constante en sus títulos, y de todas formas, cuando Morgan obtiene el anillo que le permite correr como un gamo, veremos que no se trata de un problema para mover los escenarios generados en pantalla, sino de una apuesta deliberada de los programadores para crear un ambiente más tenso y angustioso, aunque es ahí donde **ETERNAL RING** más se desmarca del estilo de KING'S FIELD. Las cavernas y los escenarios interiores cuentan con una iluminación más bien lúgubre y resultan bastante repetitivos, salvo contadas excepciones. Pero al salir al exterior nos encontraremos ante algunos de los escenarios más bellos que jamás hayáis contemplado en una consola. La impresión que te produce el molino a plena luz del sol, después de abandonar la caverna que conduce a la playa, es de asombro. Un asombro que se multiplica cuando vemos como van cambiando las tonalidades durante el atardecer dando paso a las tinieblas. Es en este lugar donde tenemos el primer contacto con los habitantes de la isla. FROM SOFTWARE ha puesto mucho empeño en que las animaciones de los personajes fueran lo más realista posible. Y el esfuerzo





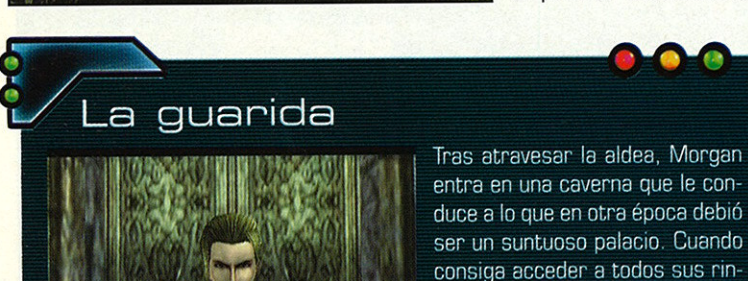
La noche y el día

No hay un paraje más bello en el juego que la pacífica aldea oculta al otro lado de la gruta de la playa. Y es el lugar ideal para sentarse y comprobar pacientemente como FROM SOFTWARE ha introducido un sistema que representa los cambios de luz a lo largo del día, tal y como ocurría en ZELDA 64, de una forma totalmente real, como comprobaréis en estas pantallas.



La aldea

Las sórdidas cavernas conectan la playa donde desembarca el protagonista con un tranquilo poblado. Pero tras descubrir al primer dragón, la aldea será arrasada por completo.



La guarida

Tras atravesar la aldea, Morgan entra en una caverna que le conduce a lo que en otra época debió ser un suntuoso palacio. Cuando consiga acceder a todos sus rincones, además de los pequeños enemigos que pueblan los corredores de mármol, se encontrará en una gran sala con el suelo cubierto de agua, con un imponente batracio de forma humana. Este atacará con sus garras y también le lanzará potentes proyectiles. Pero cuando consiga vencerle, Morgan accederá a la guarida del primer dragón de **ETERNAL RING**.



Los anillos



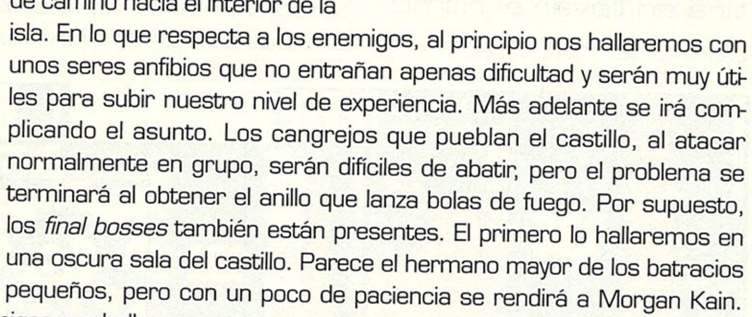




A lo largo del juego encontrarás anillos que otorgan diferentes poderes. También hallarás piedras de diferentes colores y, si las llevas a un Ring Maker, obtendrás nuevos anillos dependiendo de las combinaciones. Morgan podrá hallar un total de 100 anillos diferentes en la isla.





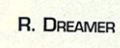




ha dado su fruto. Veremos a la molinera atareada en sus quehaceres diarios, al tendero que nos atiende pacientemente para que le hagamos alguna compra, o como se produce el cambio de guardia en la puerta que sirve de camino hacia el interior de la isla. En lo que respecta a los enemigos, al principio nos hallaremos con unos seres anfibios que no entrañan apenas dificultad y serán muy útiles para subir nuestro nivel de experiencia. Más adelante se irá complicando el asunto. Los cangrejos que pueblan el castillo, al atacar normalmente en grupo, serán difíciles de abatir, pero el problema se terminará al obtener el anillo que lanza bolas de fuego. Por supuesto, los *final bosses* también están presentes. El primero lo hallaremos en una oscura sala del castillo. Parece el hermano mayor de los batracios pequeños, pero con un poco de paciencia se rendirá a Morgan Kain.

Como todo *RPG* que se precie, los enemigos que hallaremos después dejarán al primer *final boss* a la altura del betún. Como ejemplo, unos dinosaurios con espadones que habitan en una planicie de la isla no serán adversarios recomendables hasta que tengamos una experiencia bastante alta. De todas formas, siempre habrá tiempo para disfrutar con las maravillosas secuencias y paisajes que **ETERNAL RING** nos reserva.

R. DREAMER







La saga King´s Field

King's Field
PlayStation - 1994



King's Field II
PlayStation - 1995



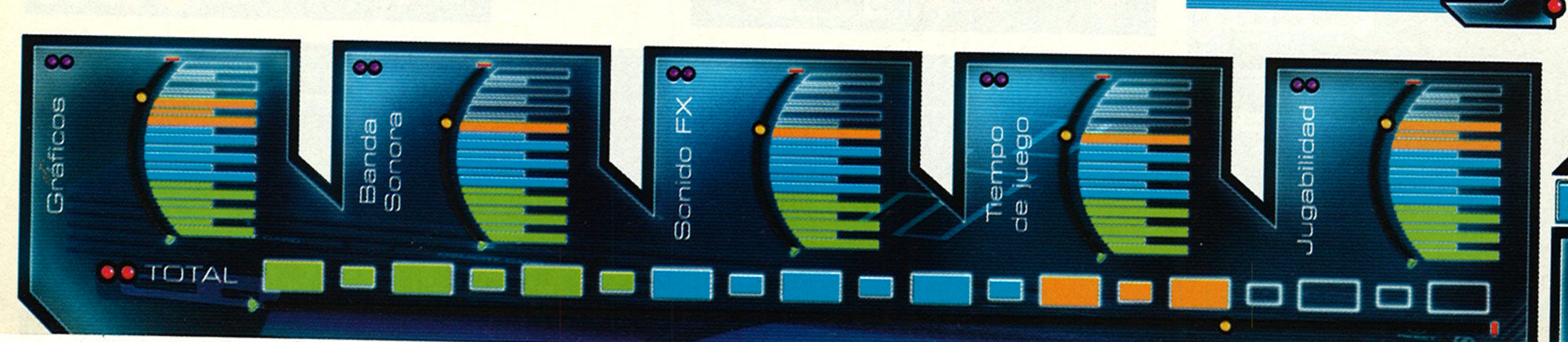
King's Field III
PlayStation - 1996



Shadow Tower
PlayStation - 1998



La saga KING'S FIELD comenzó su andadura al mismo tiempo que **PLAYSTATION**. Hasta ahora son tres los títulos que la integran, aunque SHADOW TOWER no escapa de su influencia, y muy pronto podremos ver KING'S FIELD IV, que será lanzado en **PS2**.





Compañía:	Konami
Grupo de programación:	KCE Japan
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Musical (serie Bemani)

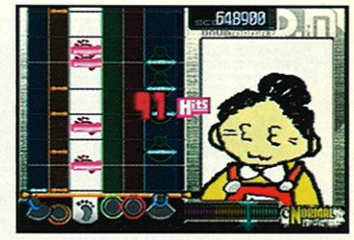
Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-3
Vidas:	1
Fases:	22 Canciones+Modo Session
Niveles de dificultad:	7
Continues:	No
Memory Card:	52 Kb



DrumMania

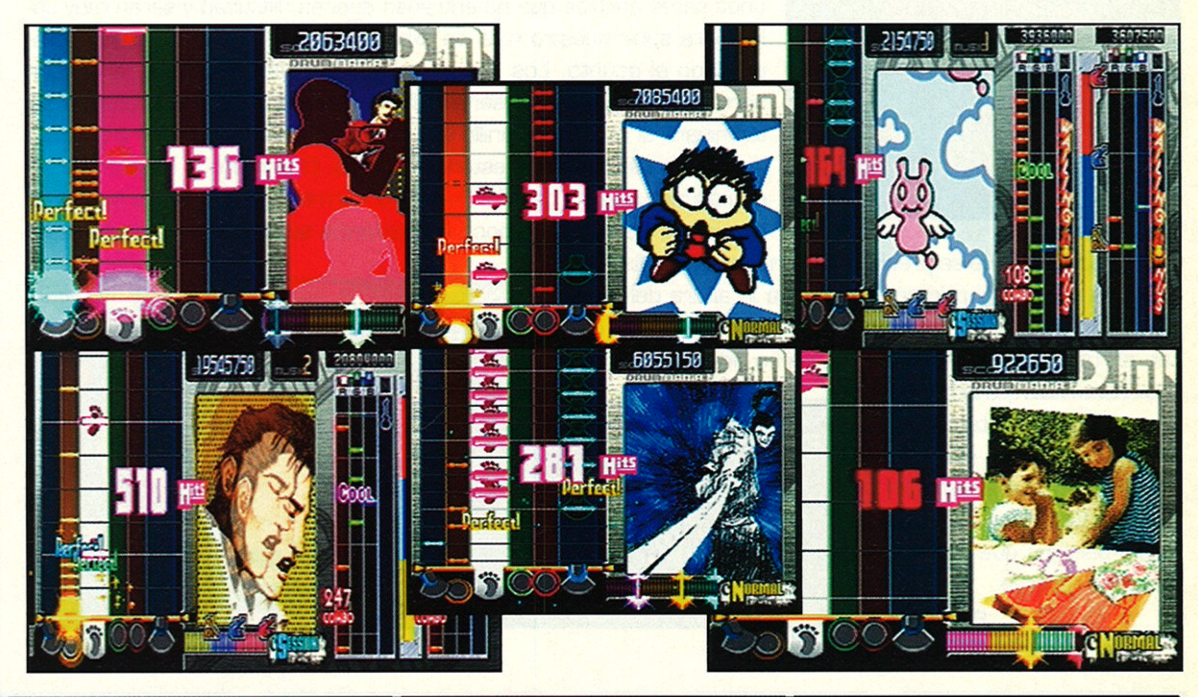
El último y más sorprendente título de la serie *Bemani* hace aparición junto a *PS2*





Si la última entrega de la serie *Bemani*, GUITAR FREAKS, os pareció original, con este impresionante **DRUMMANIA** KONAMI riza el rizo y convierte a ***PLAYSTATION 2*** en una auténtica batería. Para todos aquellos (pobrecitos) que no conozcan aún el significado de la palabra *Bemani*, basta decir que se trata del sello con el que KONAMI adorna todos sus títulos musicales, en los cuales, tal y como su nombre indica, tendremos que ponernos a los mandos de un instrumento y llevar el ritmo de las melodías conforme a las señales visuales que aparecen en pantalla. **DRUMMANIA** es sinónimo de novedad en muchos aspectos. Para empezar, lógicamente, se trata del primer título de la serie *Bemani* aparecido para ***PLAYSTATION 2*** e incluso el primer juego de KONAMI que sale para dicha consola. Además de esto, el aspecto que convierte a **DRUMMANIA** en una auténtica novedad es el hecho de que se trata del primer título musical de KONAMI que integra el sistema *link-up* de las versiones recreativas de *Bemani* (a través del cual se podían conectar varias ***COIN-OP*** de diferentes instrumentos para tocar la misma

El fructífero sello *Bemani* de KONAMI llega al límite con **DRUMMANIA**, un título musical en el que nuestro cometido consistirá en llevar el ritmo con una batería.



GRÁFICOS

Teniendo en cuenta que *PS2* es la consola más potente que ha aparecido en el mercado nipón hasta la fecha, **DRUMMANIA** es bastante flojo gráficamente. No podía ser de otra forma.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Como fácilmente podéis adivinar, éste es el apartado más impresionante del título, ya que en él se basa el conjunto principal de **DRUMMANIA**. La banda sonora es impresionante.

TIEMPO DE JUEGO

Este es el título más longevo de la serie *Bemani*, ya que unido al hecho de tener más modos que ningún otro, se puede jugar vía *Multitap* junto a otras dos guitarras de GUITAR FREAKS.

JUGABILIDAD

DRUMMANIA posee toda la jugabilidad que un título de la serie *Bemani* puede ofrecer, aunque hay ciertas personas (sin oído musical alguno) a las que les parecen aburridos.

canción) utilizando, junto al lujoso mando de batería suministrado indivisiblemente con el juego, una o, con el *Multitap*, dos guitarras de GUITAR FREAKS con el objetivo de tocar con tres instrumentos una misma canción. Ya que hablamos del mando, basta decir que es a **DRUMMANIA** lo que el *Dj Station Pro* es a BEATMANIA, es decir, no se trata de ningún «mandillo» preliminar en espera de la versión de calidad por parte de KONAMI, ya que el sistema de control suministrado por dicha compañía junto al juego es robusto, fiable y cómodo como lo era el de la máquina. Con excepción del pedal del bombo, que carece de mecanismo alguno (se asemeja al de la superficie del *Dance Dance Revolution Controller)* y la corta distancia entre cada uno de los 5 elementos que componen el mando (charles, caja, dos timbales y plato). El panorama musical que abarca **DRUMMANIA** es tan extenso como lo puede ser en anteriores títulos de la serie *Bemani*, ya que incluye temas de géneros como Heavy Metal, Funky, Pop e incluso Techno. Dentro de las variantes de juego posibles se encuentra el modo *Real*, en el cual, en lugar de realizar «unos cuantos» golpes de baqueta para que suenen decenas de redobles, tendremos que golpear la batería tantas veces como debería sonar en realidad, lo cual, a no ser que seamos unos baterías auténticos (me refiero a formar parte de un grupo), terminaremos con los brazos hechos trizas y con el fatídico mensaje *Game Over* en pantalla. Como podéis observar por las pantallas que pueblan estas dos páginas, **DRUMMANIA** no es el juego que mejor demuestra las posibilidades técnicas de ***PLAYSTATION 2***. De hecho es un título que podría haber sido programado para la ***PLAYSTATION*** de 32 *bits*, pero para todos aquellos aficionados al género musical se trata sin duda del más divertido de entre los pocos que aparecen en el mercado nipón de *software* para los 128 *bits* de SONY. Aún no sabemos si KONAMI piensa traer **DRUMMANIA** a **España**, pero si han sido capaces de crear una versión de BEATMANIA para el mercado europeo y un mando especial diferente a los dos aparecidos en **Japón**, puede ocurrir cualquier cosa.

Doc

Modos de juego

Junto al modo Arcade que, lógicamente, es similar al modo normal de la **COIN-OP** original, podremos encontrar otras inéditas modalidades además de las ya habituales de la serie Bemani (Free Mode y Training). Son el Session, explicado en el cuadro de más abajo, y un modo que debutó en GUITAR FREAKS denominado Edit. En dicho modo podremos seleccionar una de las canciones y editar todos los golpes de batería para habituarlos a nuestro gusto y estilo preferido o, simplemente, para facilitar la forma en la que completar el tema que más nos guste.

Session Mode



DRUMMANIA es el primer título de la serie Bemani que incluye el sistema Link de las **COIN-OP**, a través del cual se podían conectar diferentes máquinas musicales con el objetivo de jugar hasta 3 personas: una con batería y dos con guitarras.





Stepping Selection

Jaleco comienza su andadura en PS2 con la conversión de su título de baile

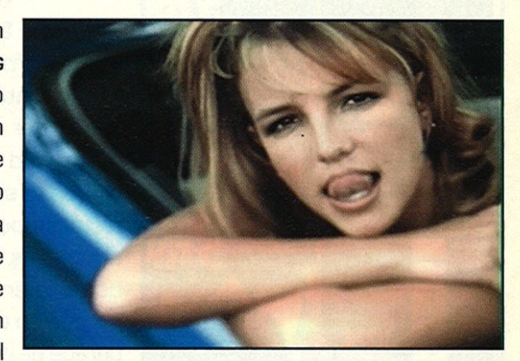


Compañía:	Jaleco
Grupo de programación:	Jaleco
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Simulador musical

Formato:	2 CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1-2
Vidas:	1
Fases:	26 Canciones
Niveles de dificultad:	3
Continues:	Infinitos
Memory Card:	20 Kb



Con el afán de abarcar el mayor número de géneros posible junto al lanzamiento de ***PS2***, nace este **Stepping Selection**, un popurrí en versión doméstica de las tres versiones de Stepping Stage aparecidas en versión recreativa. Imitando en cierto modo las maneras de Dance Dance Revolution, JALECO lanzó hace meses una ***Coin-Op*** bajo el nombre de Stepping Stage, la cual resultaba similar a la recreativa de baile de KONAMI, aunque incluía seis zonas donde pisar en lugar de cuatro. Esta es la primera conversión que aparece para el mercado doméstico, y lo hace de la mejor manera posible: en ***PlayStation 2***. **Stepping Selection**, al contrario de lo que ha ocurrido con DrumMania (que se vende indivisiblemente junto al mando/batería) ha salido al mercado de forma individual, ya que el mando, similar en aspecto y mecanismo al de la versión ***PSX*** de Dance Dance Revolution, se adquiere por separado. La mecánica de juego es similar a la del título de baile de KONAMI, aunque visualmente resulta más atractivo, ya que detrás de los pasos que deberemos realizar en cada una de las canciones podremos observar el vídeo musical del artista en cuestión. Aún no sabemos el motivo por el que se han utilizado dos CD-ROM en lugar de un solo DVD (en un solo disco en dicho formato entrarían todos los videos musicales), porque todos lo vídeos han sido comprimidos con el estandar *MPEG-2*, o lo que es lo mismo, tienen calidad DVD. Al contrario de lo que ocurre en los títulos de baile de KONAMI, en **Stepping Selection** casi todos los vídeos (a excepción de los de Scatman John, Britney Spears, Backstreet Boys y S.T.E.P.S.), poseen las licencias del tema original pero son cantados y escenificados por «personajes» completamente desconocidos, algo que salta inmediatamente a la vista y que hace algunos de los videoclips tan ridículos como las recopilaciones «quinceduresca» que venden en algunas gasolineras. Si os fijáis en algunas de las pantallas que pueblan estas dos











GRÁFICOS

La calidad MPEG-2/DVD de todos los vídeos del juego resulta impresionante, aunque hay algunos que destacan más por su hilarante desarrollo y su ridícula puesta en escena.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Como es de esperar, éste es el apartado más cuidado de **Stepping Selection**, aunque quitando los cuatro temas de BSB, Britney Spears, Steps y Scatman, los demás son un pelín cutres.

TIEMPO DE JUEGO

Para estar mucho tiempo jugando a **Stepping Stage** tenemos dos alternativas: o intentar ponernos en forma pegando saltos o echarnos unas risas con los amigos y familiares.

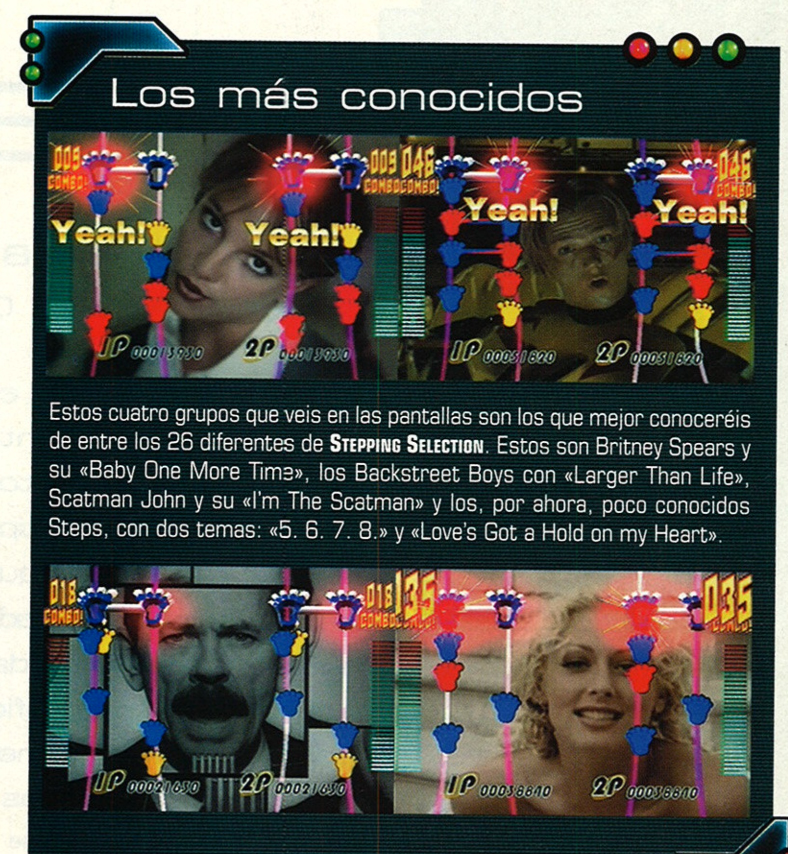
JUGABILIDAD

El hecho de poseer dos botones o posiciones de los pies más que el juego de KONAMI Dance Dance Revolution, lo hace ligeramente más divertido. Quizá los temas sean algo más sencillos.



páginas, comprenderéis a lo que me refiero con el anterior comentario. Tan sólo, como hemos mencionado antes, cuatro grupos han cedido a JALECO su imagen y su tema original para incluir en **Stepping Selection**, algo que, si bien alegrará a las/los fervientes seguidores/as de los BSB o de Britney Spears, entristecerá a los más clásicos seguidores del POP, los cuales encontrarán un poco lamentables las versiones de canciones como «Ghostbusters» (el vídeo más triste), «Footloose» (en la que podemos observar el baile de un súper hortera con coletilla) o el «Surfin' USA» más triste y aburrido que hayáis escuchando nunca. Entre los 26 temas que pueblan los 2 CD-ROM de **Stepping Stage** destacan, además de los ya mencionados, «Girls Just Wanna Have Fun» (Cindy Lauper), «My Sharona» (The Knacks), «Maniac» (Michael Sembello) o «The Neverending Story» (Limahl). Al igual que DrumMania, **Stepping Selection** no es un título que destaque especialmente por su calidad gráfica, ya que todo su potencial visual se basa en la calidad de los vídeos, aunque con el mando/alfombra creado específicamente para el juego podemos olvidarnos fácilmente del aspecto gráfico y pasarnos horas saltando al ritmo del «Baby One More Time». Como suele ocurrir con este tipo de juegos, resulta muy difícil que **Stepping Selection** llegue a **España**.

Doc



Los más conocidos

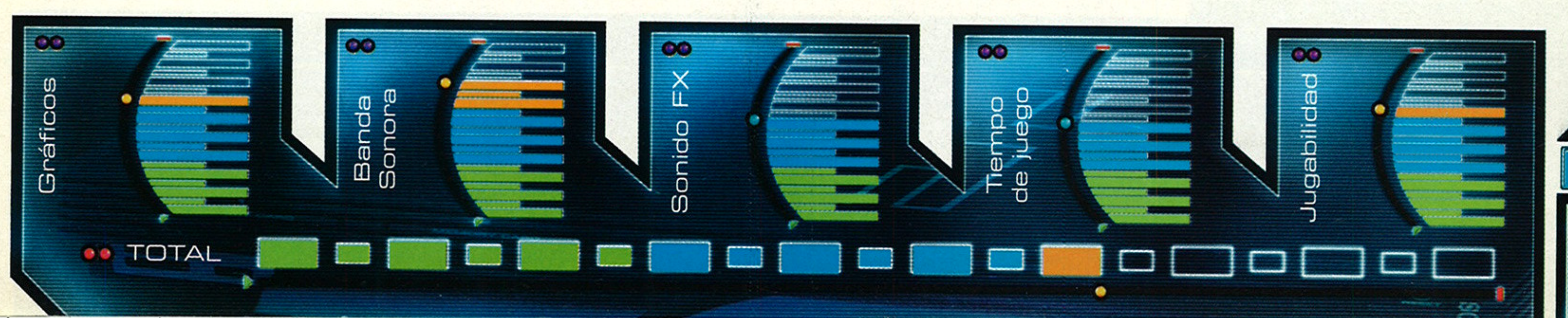
Estos cuatro grupos que veis en las pantallas son los que mejor conoceréis de entre los 26 diferentes de **Stepping Selection**. Estos son Britney Spears y su «Baby One More Time», los Backstreet Boys con «Larger Than Life», Scatman John y su «I'm The Scatman» y los, por ahora, poco conocidos Steps, con dos temas: «5. 6. 7. 8.» y «Love's Got a Hold on my Heart».



El mando original

Al igual que ocurrió con Dance Dance Revolution de KONAMI, para sacar el máximo partido y diversión a **Stepping Selection** será indispensable jugar con la ayuda del mando/alfombra original. Dicho mando, el cual podéis ver en la pantalla de arriba, es una alfombra con seis posiciones de colores que deberán ser pulsadas con los pies, lógicamente, llevando el ritmo. Os puedo asegurar que muy poca gente se puede negar a probar una pequeña canción y, aunque el ridículo puede resultar espantoso, todo dependerá de la habilidad y el ritmo del jugador en cuestión.







Compañía:	KOEI
Grupo de programación:	KOEI
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Estrategia

Formato:	DVD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1
Vidas:	-
Fases:	-
Niveles de dificultad:	-
Continues:	No
Memory Card:	216 Kb

CONTROLES:

- Info. ejército / Batalla
- Seleccionar Opción
- Cancelar Opción
- Info. líder del ejército
- Otras opciones de batalla
- Pausa / Salir / Opciones
- Movimiento de la cámara
- Zoom +/- y mini-mapa
- L1 Cambiar a siguiente ejército
- L2 Mapa cenital de estrategia
- R1 Cambiar a anterior ejército
- R2 Información de controles

Pad digital:	Sí
Stick analógico:	Sí
Vibración:	No
Configuraciones:	2

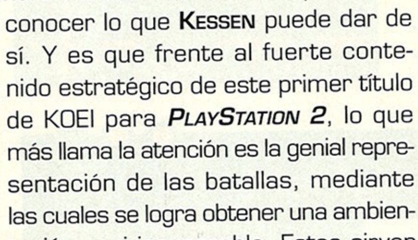
Kessen

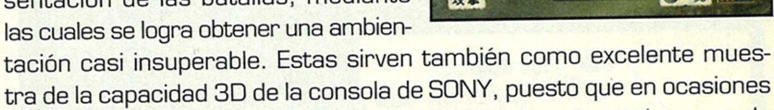
KOEI lleva a PlayStation 2 la mejor recreación de la guerra jamás realizada

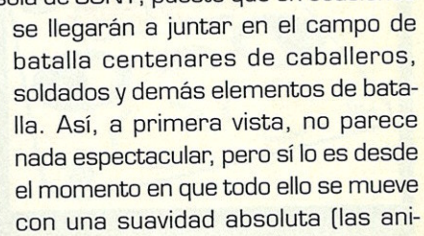


La estrategia militar es un género que cuenta con numerosos adeptos en todo el mundo. Un tipo especial de jugador que desde siempre ha tomado más en cuenta la calidad de la estrategia en sí que el entorno gráfico bajo el que se presentaba. **Kessen** pone fin a la sobriedad en en este tipo de juegos, y de qué manera.

Jugar con **Kessen** es sumergirse de lleno en las más alucinantes batallas, esas que con tanta maestría llevó a la pantalla **Kurosawa**, el aclamado director japonés. Quienes hayan tenido la oportunidad de ver RAN, su obra maestra, tendrán una excelente base para conocer lo que **Kessen** puede dar de sí. Y es que frente al fuerte contenido estratégico de este primer título de KOEI para ***PlayStation 2***, lo que más llama la atención es la genial representación de las batallas, mediante las cuales se logra obtener una ambientación casi insuperable. Estas sirven también como excelente muestra de la capacidad 3D de la consola de SONY, puesto que en ocasiones se llegarán a juntar en el campo de batalla centenares de caballeros, soldados y demás elementos de batalla. Así, a primera vista, no parece nada espectacular, pero sí lo es desde el momento en que todo ello se mueve con una suavidad absoluta (las ani-



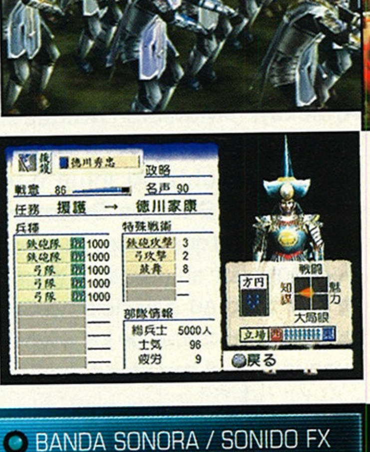












GRÁFICOS

Pese a que la vista utilizada para el movimiento de tropas deja algo que desear, es en la batalla cuando *PlayStation 2* despliega todo su arsenal gráfico. Simplemente asombroso.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Estupendas partituras de corte épico que aumentan notablemente la magnífica ambientación del juego. Los efectos de sonido, por otro lado, consiguen que el jugador llegue a estremecerse.

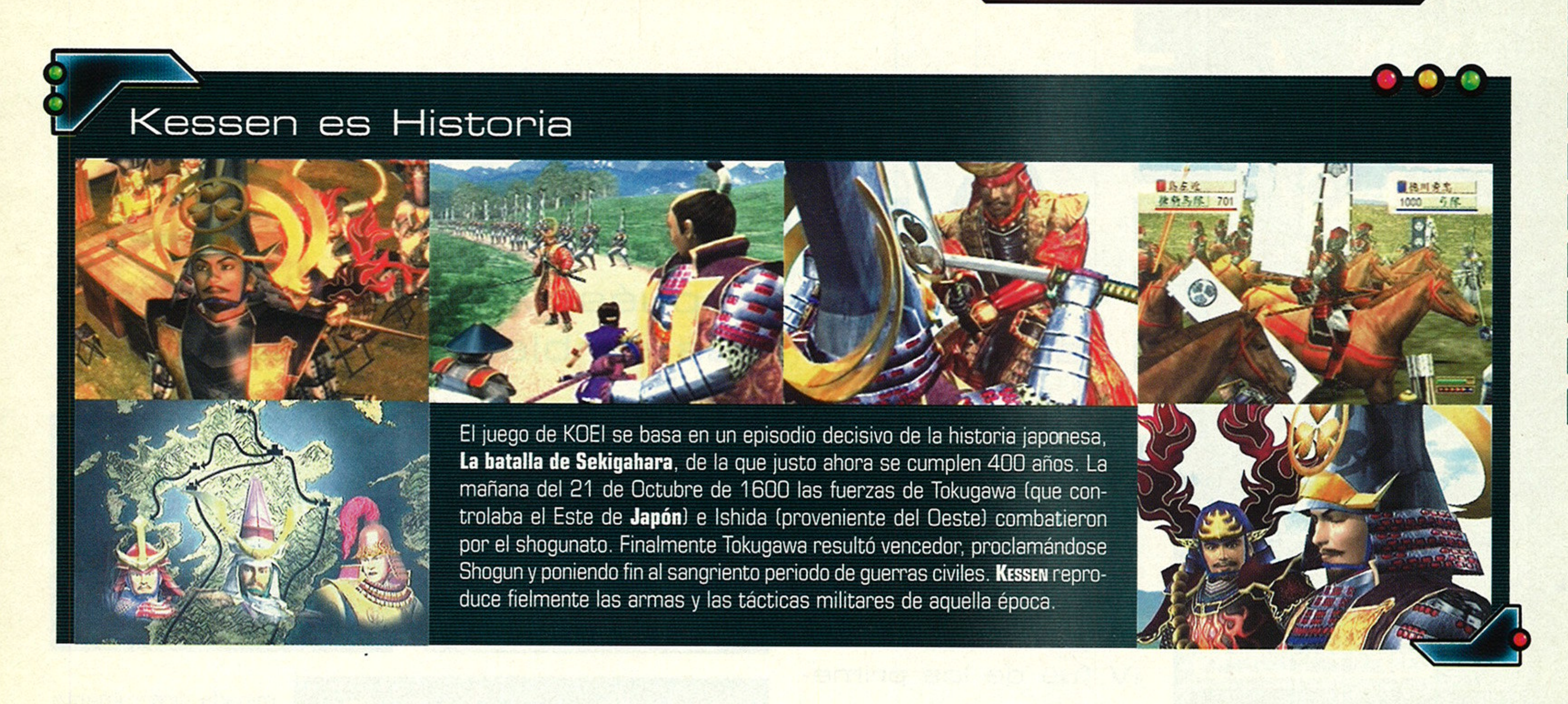
TIEMPO DE JUEGO

Un buen juego de estrategia es algo que se puede conservar para el resto de los días. La particularidad de este género radica en lo variable que resulta cada nueva partida.

JUGABILIDAD

Kessen, por el momento, cuenta con el importante impedimento de que sus textos están en japonés. Por suerte **Kessen** aparecerá en el mercado norteamericano, aunque no se sabe si lo hará en **Europa**.

Kessen es Historia

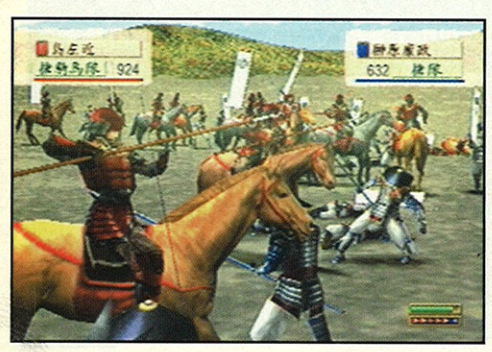


El juego de KOEI se basa en un episodio decisivo de la historia japonesa, **La batalla de Sekigahara**, de la que justo ahora se cumplen 400 años. La mañana del 21 de Octubre de 1600 las fuerzas de Tokugawa (que controlaba el Este de **Japón**) e Ishida (proveniente del Oeste) combatieron por el shogunato. Finalmente Tokugawa resultó vencedor, proclamándose Shogun y poniendo fin al sangriento periodo de guerras civiles. **KESSEN** reproduce fielmente las armas y las tácticas militares de aquella época.





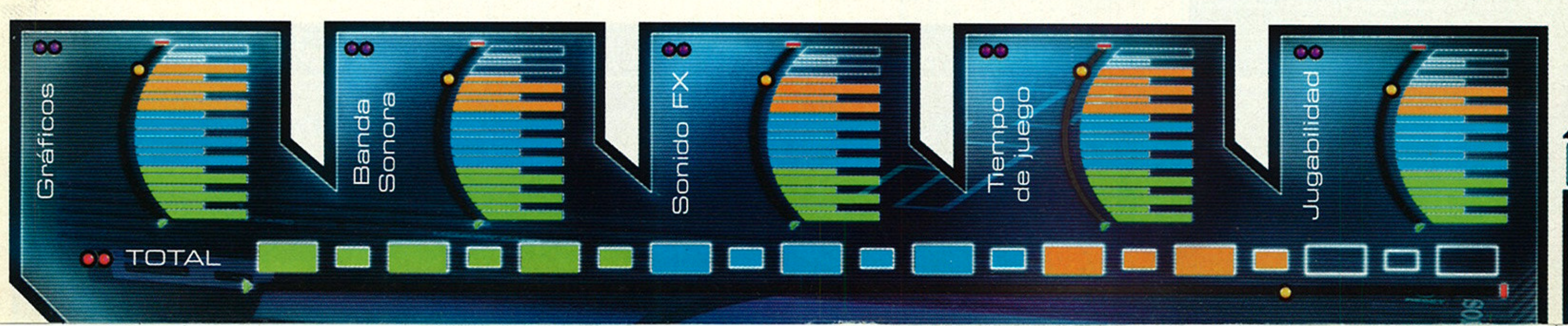
maciones de los caballos son estupendas), sin prescindir en ningún caso de otro tipo de efectos especiales como explosiones, disparos y demás. Si a todo esto se le une una impresionante banda sonora y unos efectos de sonido que ponen la piel de gallina, entonces la recreación de las batallas alcanza el calificativo de obra maestra. **KESSEN**, en todo caso, es mucho más que una bella representación de la guerra. No hablamos ya del hecho de que todo esté basado en una importante franja temporal de la historia de **Japón**, sino en el atractivo concepto que engloba a todo el desarrollo del juego. De hecho, y como ocurre en la vida real, perder una batalla no significa en ningún caso perder la guerra, puesto que existirán variadas oportunidades para enmendar una eventual pérdida de potencial. Al fin y al cabo, es aquí donde se pondrá a prueba la capacidad del jugador como estratega. La lástima, como se puede suponer, es que todo en **KESSEN** está en japonés, por lo que de primeras resulta bastante complicado hacerse con el control del juego. Aunque es factible conocer rápidamente el propósito de cada una de las opciones y controles, en todo caso siempre se perderá una parte importante del juego como la historia. Y en este caso, mucho nos tememos, ésta es una parte muy importante del juego.



El paisaje más desolador



El aspecto que presenta el campo de batalla tras los sangrientos combates es uno de los momentos más estremecedores de todo el juego, con cientos de cuerpos esparcidos por toda la llanura. Es en este momento cuando ambos bandos deben plantearse la nueva estrategia a seguir.





Compañía:	ArtDink
Grupo de programación:	ArtDink
Fecha de lanzamiento:	04-03-2000
País de origen:	Japón
Género:	Simulador-Estrategia

Formato:	CD-ROM
Versión:	NTSC-Japón
Jugadores:	1
Dinero inicial:	# 10,000,000,000
Fases:	6 áreas
Niveles de dificultad:	-
Continues:	-
Memory Card:	6144 Kbytes



CONTROLES:

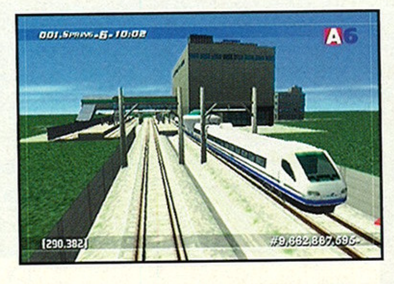
- Alternar modo Mixto
- Opciones de item
- Anular acción
- Construir y Opciones
- Velocidad de la simulación
- Pausa
- Mover ángulo de visión
- Zoom +/- y Vista peatón
- L1 Visualizar fecha / Estación
- L2 Visualizar coordenadas
- R1 Visualizar logo A6
- R2 Visualizar presupuesto

Pad digital:	Sí
Stick analógico:	Sí
Vibración:	No
Configuraciones:	1

A-Train 6

Tres años después, Artdink vuelve a ampliar su más emblemática saga

Se ha convertido en un fiel asistente a la cita con el mundo de los videojuegos que SONY retomó hace algunos años. A-TRAIN IV fue de los primeros títulos que aparecieron para **PSX**. **A-TRAIN 6**, hoy, es uno de los primerísimos títulos de **PS2**. Por aquel entonces, la principal novedad de A-TRAIN IV EVOLUTION radicaba en la posibilidad de observar la ciudad creada desde una óptica en 3D, aunque el diseño de la misma se realizase desde una atractiva vista 2D isométrica. Dicha característica sufrió una importante evolución en A-TRAIN 5, donde todo el entorno, tanto de diseño como de visualización, se mostraba en 3D. La potencia gráfica de ***PLAYSTATION 2*** obligaba a una representación similar, aunque en este caso, como es obvio, la calidad de las ciudades y construcciones que la conforman está mucho más elaborada. La serie **A-TRAIN** vuelve loco al público japonés, aunque en occidente, con A-TRAIN (A-TRAIN III en **Japón**) y A-IV NETWORKS (una versión libre), también fue capaz de cosechar un éxito considerable. La lástima es que, con toda seguridad, **A-TRAIN 6** nunca llegará a salir en occidente, como otros muchos más.







Para todos aquellos que no conozcan las excelencias de una saga como A-TRAIN, hay que decir que los juegos que la componen no se limitan a construir más y más líneas férreas. A-TRAIN es, en cierto modo, como el propio SIM CITY, aunque en este caso la evolución de las ciudades vendrá determinada directamente por la calidad de las comunicaciones entre las diferentes poblaciones. De hecho, el primer gran paso a realizar una vez creada un futurible zona habitable, es la de proporcionar los medios para que las mercancías y las personas puedan desplazarse hasta allí. De no existir ambos elementos, la vida de la ciudad que se cree estará condenada a morir. El siguiente paso, quizá el más complicado, obliga al jugador a diseñar los horarios de trenes y estaciones, el tipo de trayectos que deben realizar

Modo mixto de visualización



Ante la dificultad de localizar cada elemento en un entorno 3D, **A-TRAIN 6** propone la opción de seleccionar un modo mixto de visualización con dos áreas de visión, en las que se puede definir el tipo de perspectiva que se tendrá. Así, una perspectiva 3D y otra cenital son ideales durante la fase de diseño.

GRÁFICOS

Se podía esperar algo más. El detalle gráfico no es muy elevado cuando se observan las ciudades desde el interior, aunque desde la distancia, muestran un aspecto imponente.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Músicas relajantes para un sistema de juego en el que las prisas son malas compañeras. Siguen la línea de las bandas sonoras que ya disfrutamos en los anteriores A-Train.

TIEMPO DE JUEGO

A-TRAIN 6 te puede gustar o no, pero una vez inmerso en su desarrollo, nada impide que se pasen horas y horas delante de la pantalla. Es un género en el que el final lo pone el jugador.

JUGABILIDAD

Moverse por un entorno 3D es mucho menos práctico que hacerlo sobre un mapeado isométrico. De ahí que jugar con A-TRAIN 6 cueste más de lo normal. La lástima es que esté en japonés.



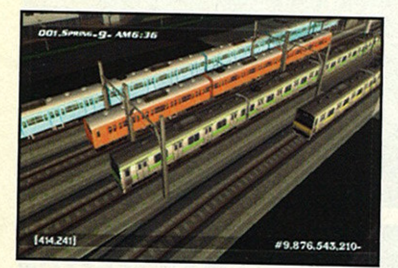


en cada hora del día, así como las preferencias de paso en caso de coincidir las trayectorias de dos o más convoys. Todo con el fin de crear prósperas ciudades y una red de ferrocarriles tan eficaz como rentable. Hasta aquí el breve recorrido por la concepción de juego de **A-TRAIN 6**. La parte técnica, posiblemente la que más interese en estos primeros momentos de ***PLAYSTATION 2***, es la que no termina de convencer del todo. Se nota que, dentro de la potencia de la consola, ARTDINK no ha podido (o no ha querido) contar con todo el tiempo necesario para el desarrollo del juego. Y es que no hay más que darse cuenta de la facilidad con que se mueve todo el entorno 3D para comprender que, si no cuenta con mayores detalles gráficos, es porque sus creadores no han intentado explotar aún más las capacidades de la máquina. Aun así, resulta muy gratificante pasearse por las ciudades en el modo peatón (aunque el control es un poco complicado), ya que es desde aquí desde donde mejor se apreciará la evolución de las ciudades. En todo caso, los buenos jugadores de las escasas versiones que aparecieron para ***PC*** en occidente, verán en el dinamismo de la vista 3D de **A-TRAIN 6**, un buen motivo para la diversión.

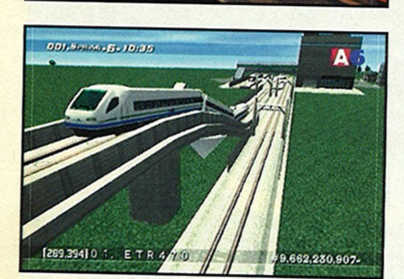


Y es que no hay nada más impactante que observar desde las alturas las creaciones de uno mismo. **A-TRAIN 6** es, con todo, un buen juego para los amantes del género, pero en ningún caso sirve como piedra de toque para calibrar las capacidades de ***PS2***.

J. C. MAYERICK









A5 - El gran desconocido



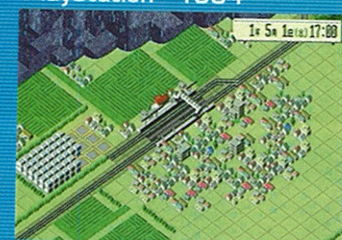
La transición entre A-TRAIN IV EVOLUTION para **PLAYSTATION** y **A-TRAIN 6** para **PLAYSTATION 2**, se halla en este desconocido A-TRAIN 5, que vio la luz en el año 1997. Es también una especie de experimento preliminar en el que ARTDINK prueba el motor 3D como base para el desarrollo del juego en todas las fases. La calidad gráfica de A-TRAIN 5, como se puede comprobar, es realmente buena para la capacidad 3D de la consola, más aún si se tiene en cuenta que han pasado nada menos que tres años desde su lanzamiento. También se programó la versión para WINDOWS 95 que, como la de **PLAYSTATION**, nunca llegó a salir de **Japón**.

15 años de A-Train

- **A-Train** Fm Towns - 1985
- **A-Train II** PC 9800 - 1988
- **Take the «A» Train III** PC-9800 - 1990



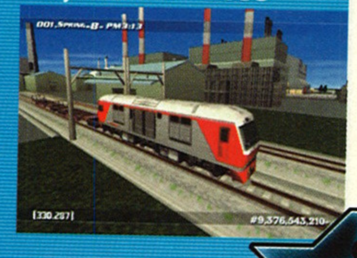
- **A-Train IV** PC-9800 - 1993
- **A-Train IV Evolution** PlayStation - 1994

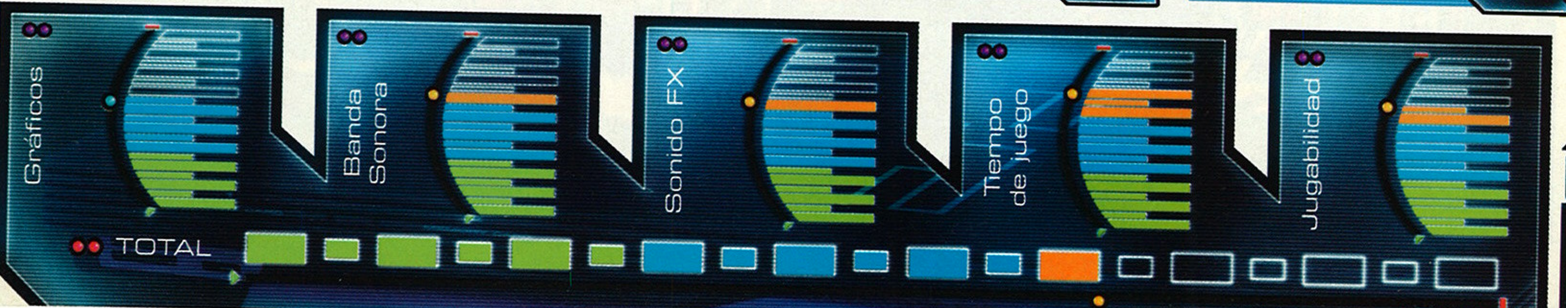


- **A-Train 5** Windows 95 - 1996
- **A-Train 5** PlayStation - 1997



- **A-Train 6** PlayStation 2 - 2000





RePlay 2

Uno de los aspectos que más nos interesaba probar en *PlayStation 2* es, sin duda, saber cómo y en qué medida afectará a los juegos de *PlayStation*. Gracias a la compatibilidad de ambos sistemas, y aunque varía de un título a otro, en *PlayStation 2* podremos mejorar los juegos de *PlayStation* en dos apartados: suavizado de texturas y reducción del tiempo de carga. Activables de manera independiente desde el menú principal de la consola, podremos elegir antes de empezar a jugar qué opciones queremos activar. La más importante y apreciable es, con diferencia, el suavizado de texturas. En títulos como Vagrant Story, por ejemplo, es tan alucinante el cambio operado que llega a parecer el mismo juego pero en distintos sistemas. No añade nada nuevo a lo que ya conocéis, al fin y al cabo sólo se trata de

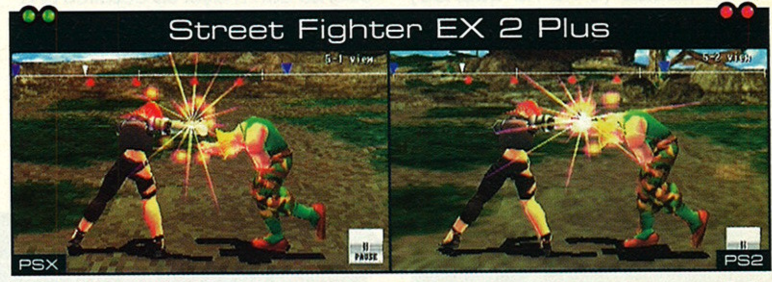


una técnica similar a la utilizada en *Nintendo 64*, pero el resultado os dejará impresionados cuando veáis el juego en movimiento. En cuanto a la segunda posible mejora, la reducción del tiempo de carga, es más que útil en la mayoría de los juegos, aunque hemos observado ciertas incompatibilidades en algunos títulos. Para que podáis apreciar mejor la opción de suavizado de texturas, aquí tenéis una muestra de algunos de los títulos más representativos de *PlayStation* capturados con esta opción o sin ella.















Dew Prism

PSX PS2

Dead Or Alive

PSX PS2

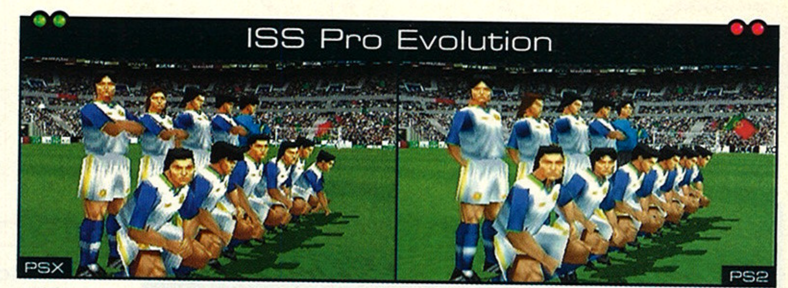
Final Fantasy VIII



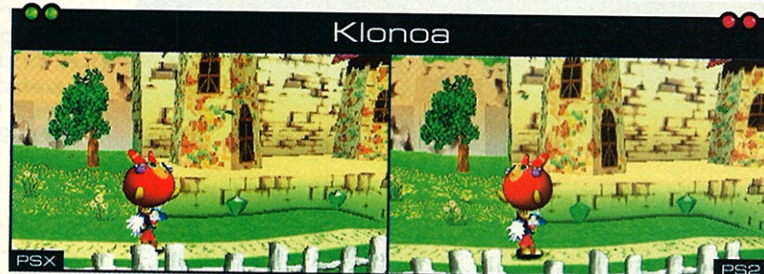
Dragon Valor



ISS Pro Evolution



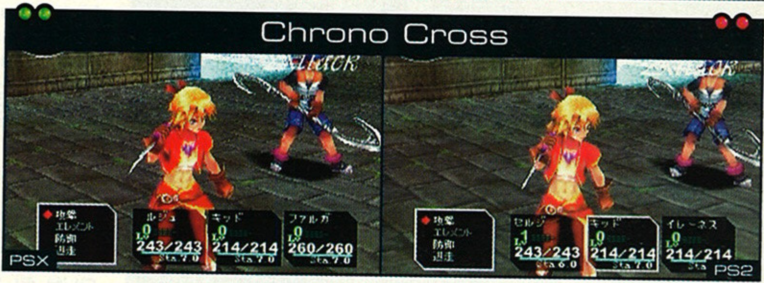
Klonoa



Choro-Q



Chrono Cross



Vagrant Story

De todo el catálogo producido hasta la fecha para la primera ***PlayStation***, Vagrant Story es el título que mejor aprovecha el suavizado de texturas de ***PlayStation 2***. La diferencia, como podéis atestiguar vosotros mismos, es sencillamente brutal y otorga aún más valor a la joya de SQUARE.







Opinión



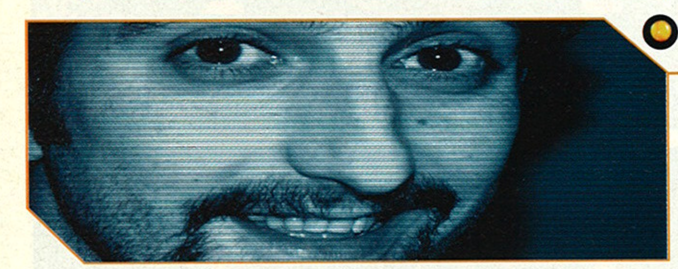
Marcos «The Elf» García

El sueño de surcar el nuevo mundo de **PS2** por fin se ha hecho realidad. Ridge Racer V ha demostrado que NAMCO está por encima de todo y de todos, programe en la máquina que programe. Los otros títulos de entidad me han dejado un sabor agridulce: mientras que Kessen supera lo esperado, Street Fighter EX3 me ha decepcionado técnicamente. Para mí **PS2** ha comenzado su andadura de una forma muy digna.



J. L. «The Scope» del Carpio

Las sensaciones de pasar de un coche de 40 CV a 100 CV son mayores que las de cambiar de un coche de 100 CV a otro de 160 CV. Según se va avanzando en la tecnología, las diferencias perceptivas entre cada generación de consolas van menguando. El cubicaje de **PS2** está en rodaje, aunque lo que hemos visto ya supone un salto cualitativo notable respecto a **PSX**. Espero que las compañías la aprovechen.



Roberto «Dreamer» Serrano

La primera hornada de juegos no se ha correspondido con las elevadas expectativas que todo el mundo había puesto en la consola. Esto no significa que la espectacularidad de los gráficos no sea rotunda en Ridge Racer V, Kessen o Eternal Ring, dando muestras del potencial de la máquina. Sin embargo me reservo para la segunda avalancha, con juegos como Silent Hill, Metal Gear Solid y Resident Evil.



J. C. «Mayerick» Sanz

Debo reconocer que el lanzamiento de las primeras consolas de 32 *bits* me impactó mucho más. El cambio fue más brusco que el sufrido ahora, con **PS2**. En todo caso, no es momento de valorar la potencia de la consola, pero con títulos como Ridge Racer V y, sobre todo, el espectacular Kessen, se puede deducir que ésta va a ser muy elevada. Habrá que esperar para ver ya finalizados GT 2000 y Tekken Tag Tournament.



Javier Bautista «De Lúcar»

Tras la aparición de **Dreamcast**, el impacto de la llegada de **PS2** ha sido bastante menor de lo esperado. Lo que nos ha mostrado de momento está muy bien, en algunos casos es realmente brillante, pero está más o menos en la línea de lo que venimos viendo desde hace meses. Más adelante, con la llegada de los títulos más importantes de este primer año, seguro que cambiarán mis impresiones y quedaré encantado.



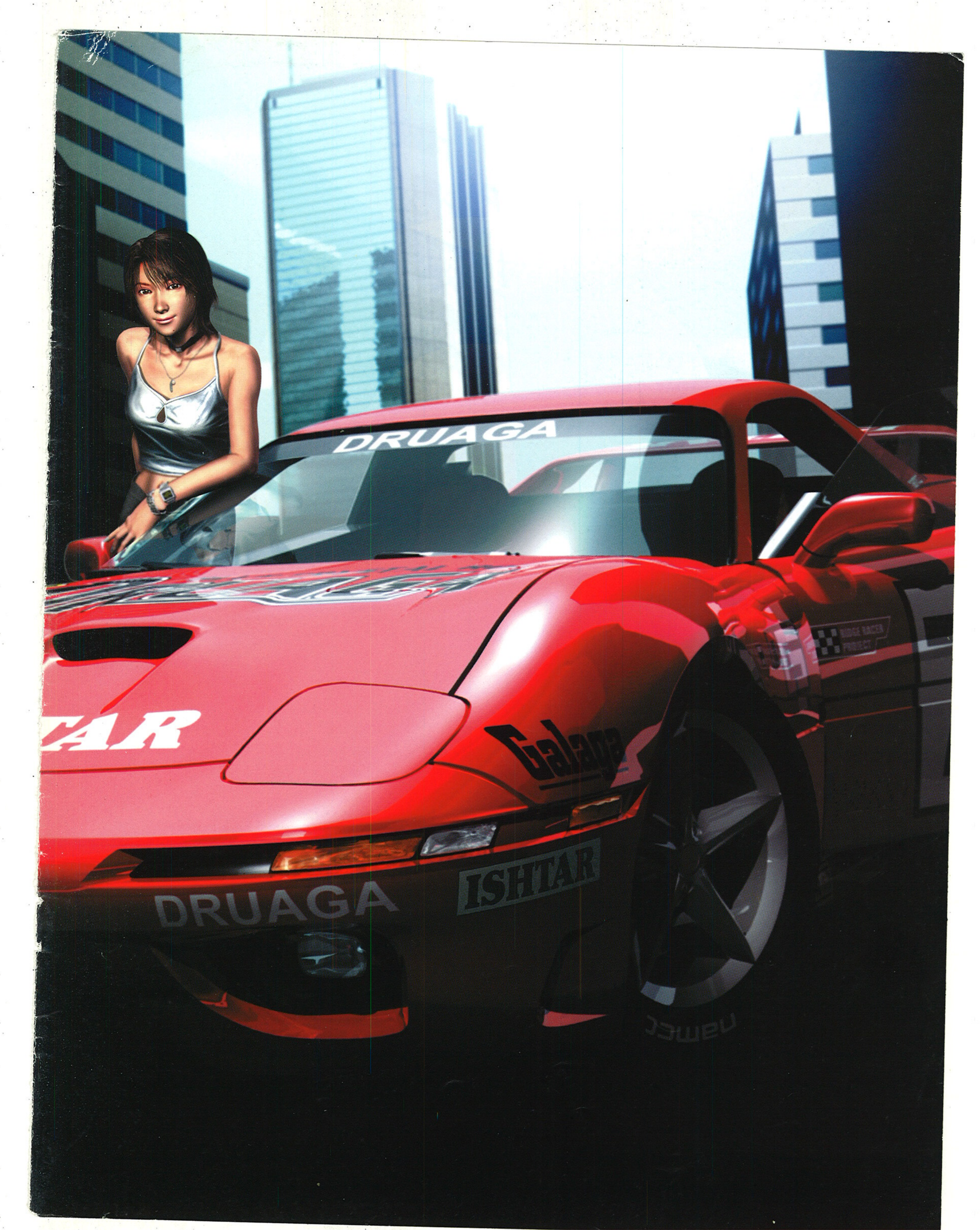
Lázaro «Doc» Fernández

Quisiera pensar que realmente no fue el 7 de Marzo el primer día que vi una **PS2** y que, por mucho que me haya gustado, no fue RR V el primer título al que jugué. Me gustaría revivir esa inolvidable sensación junto a Tekken Tag Tournament. Intentaré imaginar que junto a títulos que, personalmente, no veo adecuados para el lanzamiento de **PS2**, también se encontraba el esperado *beat'em-up* de NAMCO.



Bruno «Nemesis» Sol

Aunque algunos de los títulos que han acompañado su lanzamiento no están a la altura de lo que se espera de esta estupenda máquina, **PS2** posee el *hardware* necesario para duplicar, aún si cabe, el éxito de su predecesora. Al margen de su potencial gráfico, para mí lo mejor de **PS2** es la posibilidad de reproducción de películas DVD y la opción de utilizar los viejos juegos de **PSX**, algo a tener muy en cuenta.


DRUAGA
Galaga
ISHTAR
DRUAGA



PS2
PlayStation 2
SONY
SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA
48 PAGINAS CON TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2